POR SÓLO 3,99€ REVISTA + SUPLEMENTO + JUEGO «MEN OF WAR»

Nº 230
ABRIL 2014

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Número 230
AÑO XXX
PV.P. CANARIAS 4,14€



PREVIEW
THE MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT
¡DEFIENDE TU CASTILLO!

JUEGOS DEL MES
- SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD
- HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT
- THE WALKING DEAD T2 A HOUSE DIVIDED
- RESIDENT EVIL 4 HD
- STRIDER

REPORTAJE
EVOLVE
¡ASÍ SERÁ LA NUEVA ERA DE LA ACCIÓN MULTIJUGADOR!

¡ANALIZAMOS EL JDR MÁS ESPERADO!

DIABLO III REAPER OF SOULS

¡EL INFIERNO SE ABRE DE NUEVO!



¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!

MEN OF WAR

¡NUEVA OPORTUNIDAD PARA HACERTE CON ÉL!

INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR

El relevo

Bienvenido a Micromanía. Inevitablemente, cada cierto tiempo un juego agota su vigencia. Podríamos empezar una larga discusión sobre si hablamos de un juego como referencia de un género, de un estilo de diseño, de modelo para otros... El caso es que, es ley de vida, todo cambia. Pero cuando un juego se releva a sí mismo, ¿cómo hemos de considerarlo? **«Diablo III»** se reinventa, en cierto modo, con la llegada de **«Reaper of Souls»**. En realidad ha ocurrido un poco antes, cuando un enorme parche ha cambiado aspectos básicos del juego de **Blizzard**, cerrando la Casa de Subastas –que nunca llegó a cuajar y dio más problemas de los que resolvió–, modificando el sistema de dificultad y muchos detalles más. Y eso no es algo que ocurra tan a menudo. Sí, **«Reaper of Souls»** se ha destapado, en cualquier caso, como una expansión magnífica –bueno, con la beta lo dejó bastante claro–, pero que un juego sea capaz de reinventarse así...

No es el único caso de un juego que se releva a sí mismo que vas a encontrar en este número de Micromanía. Pero ya entramos en terrenos más pantanosos: los remakes. Hay ocasiones en que el resultado es magnífico, como se ve en **«Strider»**. En otros, desde nuestro punto de vista, y como decía el poeta, "nunca vuelvas donde una vez fuiste feliz". Ya descubrirás de qué hablamos. E incluso, hay títulos capaces de dar un relevo a todo un género, asentando nuevas bases para el mismo. ¿Será el caso de «Evolve»?

¿Perpetuarse o morir?

Cambiar es bueno. Renovarse es necesario. ¿Dónde acaba uno y empieza otro? Las sagas tienden a perpetuarse, no a dar el relevo de una entrega a otra. Por eso es interesante ver juegos que se mueven entre dos aguas. O lo intentan. Es el caso de **«Tropico 5»**. Y del nuevo episodio de **«The Walking Dead»**. Pero la renovación total existe. La de Blizzard, con **«Hearthstone»**, por ejemplo. En definitiva, este es un número de Micromanía que mira al futuro. Aunque la industria, y las propias sagas, muchas veces tiendan a mirar atrás, como si fuera la única solución. No lo es. El relevo es necesario. Disfruta de Micromanía.

Francisco Delgado Director de Micromanía

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania



SUMARIO



48 JUEGOS DE ESPADA Y BRUJERÍA
Acción y rol copan los juegos ambientados en estos mundos.



86 THE MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT
Si eres fan de los juegos de "tower defence", no te lo pierdas.



62 EL TALLER
Los juegos free-to-play ocupan este mes la sección El Taller.

ÍNDICE POR JUEGOS

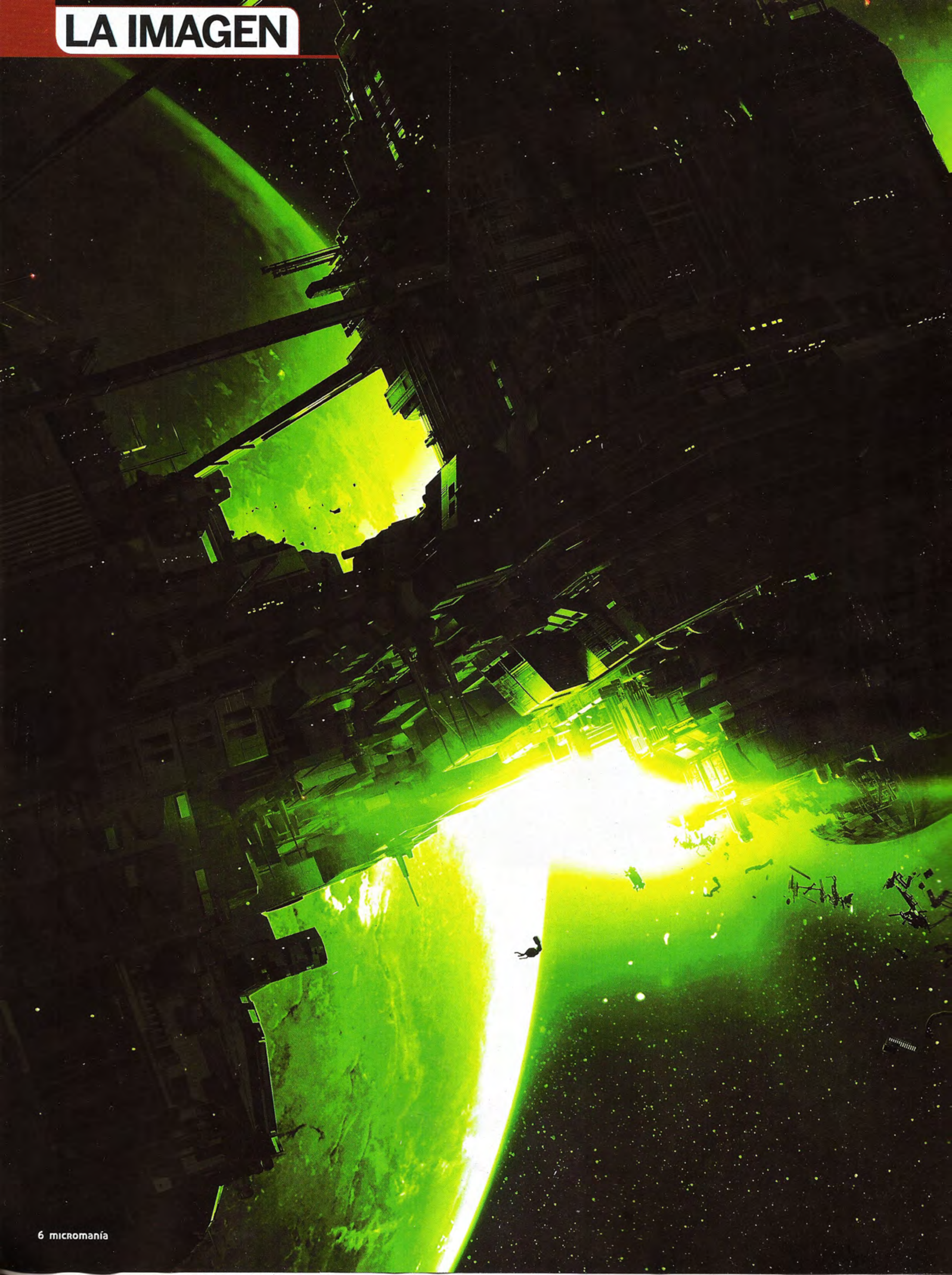
28 **DIABLO III REAPER OF SOULS**
Por fin ha llegado Malthale, y su reinado es espectacular...



MEN OF WAR
96 Descubre el juego de regalo del mes, «Men of War», uno de los mejores títulos de estrategia bélica en PC.



AION FREE-TO PLAY
97 Doble juego este mes. En el DVD puedes encontrar «Aion Free-to-Play», un MMO espectacular para PC.



SILENCIO MORTAL

Las últimas experiencias con **el universo "Alien"** en los juegos de PC no han sido tan satisfactorias como todos esperábamos. Diseños simplistas, acción lineal y previsible, aburrimiento... Que uno de los mayores mitos del cine de terror –y acción, no lo olvidemos– del siglo XX se haya convertido en sinónimo de juego mediocre, es bastante triste.

Pero el terror quiere volver en su forma original. Aquella que en el estreno en cine de la película se promocionaba con la frase "en el espacio nadie podrá oír tus gritos". Gritar, de hecho, es lo que apetecía al jugar con las últimas apariciones del xenomorfo en PC, pero no de satisfacción. Esa sustitución por el silencio mortal original del cine **es lo que busca Creative Assembly con «Alien Isolation»**. Eso, y ponernos el corazón en un puño. Pero, ¿podrá un estudio especializado en juegos de estrategia estar a la altura?



«Assassin's Creed Liberation HD» es un título totalmente prescindible en la saga, que se limita a repetir una fórmula que ya presenta síntomas de agotamiento.

Remasteriza... ¡está de moda!

Desde hace meses, el PC se ve inundado por versiones de juegos remasterizadas de originales que vienen de consolas portátiles. Pero, ¿son realmente necesarias?

Vamos a sacarte de dudas desde el principio respondiendo a la pregunta que acabas de leer más arriba: no.

No sabemos muy bien por qué razones se dan estas coincidencias temporales: modas, espionaje industrial –existe, no lo dudes–, falta absoluta de novedades en un catálogo paupérrimo por culpa de la crisis... el caso es que desde hace meses el PC se está viendo saturado de adaptaciones de juegos de consola –portátil– en lo que se ha venido llamando "remasterizaciones", que más bien parecen intentos por sacarle una facturación extra a unos juegos, bien para ampliar los beneficios, bien porque estos no han cumplido las previsiones y hay que estirar hasta donde se pueda. Ahora bien, desde el punto de vista de la experiencia del jugador, de las propias sagas a que pertenecen estos juegos –siempre son sagas–, de los huecos en las tramas que pretenden cubrir... la respuesta sigue siendo que no tiene ningún sentido encontrarse con juegos como «Assassin's Creed Liberation HD» o «Resident Evil 4 Ultimate HD Edition».

«Resident Evil Revelations», sin ser un producto notable, ha cumplido dignamente su papel, pero su papel en PC es más que discutible dentro de la saga. ¿Por qué no se producen verdaderos remakes o versiones nuevas en lugar de partir de una versión técnicamente muy inferior, por lo que ya viene limitada por defecto?

Están de camino

En vísperas de su llegada tenemos varios juegos más. Por un lado «Mirror of Fate», el juego de 3DS

Llegando de 3DS, «Mirror of Fate» amplía la historia de «Lords of Shadow». Su versión en HD para PC está al caer.

¡10 AÑOS HAN PASADO DESDE LA VERSIÓN ORIGINAL DE «RESIDENT EVIL 4» !

que apareció originalmente como una exclusiva de GameCube. Cuando la saga lleva tiempo sin lanzar una entrega innovadora y de calidad, mirar hacia atrás una década para lanzar un juego idéntico al original no tiene mucho sentido.





«Deus Ex: The Fall» no procede de una consola portátil, sino de un dispositivo portátil: una tablet. Es lo mismo, pero no es igual. Aunque... ¿era necesario?

de la saga «Castlevania: Lords of Shadow», que Konami ya ha confirmado. También nos veremos las caras con una historia paralela de Batman en «Blackgate», adaptación del juego de PS Vita. Acaba de salir «Deus Ex The Fall», la versión para PC del juego de iPad.

Obviamente, no sabemos en estos momentos qué nivel de calidad alcanzará ninguno de estos títulos, puesto que no los hemos analizado aún, pero la pregunta original sigue siendo válida: ¿qué sentido tiene lanzar este tipo de versiones menores cuando muchos otros juegos de las mismas compañías no aparecen en PC?

Habría que mirar hacia los costes de producción de una remasterización o de un juego nuevo creado desde cero para encontrar la razón a estos lanzamientos que, a la larga, no satisfacen a nadie, ni jugadores ni compañías. A unos por su calidad y a otros por su rendimiento económico. ¿Por qué no salen los últimos juegos de la saga «Final Fantasy» en PC, en lugar de lanzar las remasterizaciones de «FF VII» y «FF VIII» –y mira que «FF VII» es uno de nuestros favoritos de siempre–?

En cualquier caso, no dudes que en los próximos meses vamos a ver más "remasterizaciones" de este tipo. Ya se rumorea que la de «Homeworld» está en camino y la de «Gabriel Knight» está confirmada. Los buenos juegos no pasan de moda, pero es mejor disfrutar de la nostalgia que vivirla.



«Batman: Arkham Origins Blackgate» viene de PlayStation Vita y amplía la trama de su hermano mayor de PC y consolas.

¿REMASTERIZACIÓN O REMAKE?

Uno de los casos más extraños que podemos encontrar en este pandemonio de adaptaciones de juegos de consola es el de «Resident Evil 4 Ultimate HD Edition». 10 años después del lanzamiento de la versión original en GameCube, llega esta puesta al día que, en realidad, es la segunda versión que sale en PC. La primera llegó en 2007 y ya incluía el epílogo Separate Ways y una adaptación a distintas resoluciones de pantalla. Así que la nueva versión... ¿qué aporta? Poco, la verdad. Habría sido mucho mejor un remake completo con una revisión total técnica.



HYPE

Escapa de Alcatraz con Daedalic



Lo último de los creadores de la saga «Deponia» ya está disponible en Steam. «1954 Alcatraz» nos pone en la piel de un preso de la cárcel de San Francisco y de su mujer, alternando entre ambos personajes, en un estilo parecido a los juegos de Pendulo.

WildStar llegará el próximo 3 de junio

Tra años de desarrollo, Carbine y NC Soft por fin tienen a punto «WildStar». Este MMO de ciencia ficción y fantasía se puede reservar ya. Si lo haces antes del 31 de mayo tendrás acceso a diversos extras y eventos beta, abiertos y cerrados.



Más aventuras para los Belmont



«Revelations» es el nombre del DLC para «Lords of Shadow 2» que nos pone en la piel de Alucard para contar los sucesos anteriores a la caída de Drácula, en una "mini precuela" del juego de Mercury Steam. Cuesta 6 euros y está disponible desde el día 25.

Un clásico llegado de los años 80



«Gauntlet» renacerá en PC y Steam Machines en la segunda mitad del año. Este remake lo está desarrollando Arrowhead y traerá de vuelta a una de las mayores leyendas de las recreativas de los años 80, poniéndola al día en tecnología gráfica, sobre todo.

EL TERMÓMETRO

CADA VEZ MÁS CERCA DE LA VERSIÓN FINAL



Oculus lanza un nuevo SDK El Development Kit 2 ya está terminado y siendo distribuido a desarrolladores. El producto final está ya cerca.

VOLVERÁS A ANCARIA EL PRÓXIMO AGOSTO

Se ha confirmado la fecha de lanzamiento de «Sacred 3». Llegará el próximo 22 de agosto y centrará su acción en las partidas multijugador para 4 jugadores online, o 2 en LAN.

OTRO PAD PARA LAS STEAM MACHINES

Aún no se sabe cuándo –será en la segunda mitad de 2014– pero las Steam Machines llegarán, y de momento no hay modelo final de pad. En el GDC se ha visto uno nuevo.

POR FIN «SIMCITY» SE HA HECHO OFFLINE

Ha tardado lo suyo, pero al final «SimCity» ya no es un juego de conexión permanente. Estamos seguros que muchos jugadores se habrán alegrado con la noticia.

EL CIERRE DEFINITIVO A LA CASA DE SUBASTAS

La Casa de Subastas de «Diablo III» habrá cerrado definitivamente cuando leas estas líneas. Si tenías algún euro pendiente de gastar, nos tememos que ya es tarde.

MALA NOTICIA, PERO BUENA EN EL FONDO...



Por sorpresa nos ha cogido el retraso de «The Witcher 3» a 2015. Pero que no cunda el pánico. Se va a febrero y para mejorar la versión final del juego. CD Projekt lo ha prometido.

Se presenta Unity 5 en la GDC 2014

La última versión del motor gráfico multiplataforma de Unity se estrenará con especial atención al juego web

Desarrollar juegos, si eres un estudio indie o cuentas con recursos limitados, es un desafío doble. Ya no se trata sólo de que tu juego guste o no, sino de que contar con los recursos para poder tener la licencia de un motor gráfico potente –depende del juego, claro– suele ser un handicap. Pero en la GDC 2014 Unity Technologies ha anunciado Unity 5, la última version de su ecosistema de desarrollo, y un modelo de negocio realmente atractivo para aquellos estudios que quieran trabajar con él.

Habrá dos vías de licenciar el producto: un pago mensual de 75$ o una licencia perpetua de 1500$ –bastante asequible para lo que son estos productos.

El realismo gráfico que consigue Unity 5 gracias a su corazón de 64 bit y sus diversas herramientas es tremendo.

Ecosistema completo

Unity 5, además, está basado en código de 64 bit y, como motor multiplataforma, su orientación para el desarrollo en dispositivos portátiles y hasta en juegos de navegador es un extra muy apetecible. De hecho, se ha logrado un acuerdo con Mozilla para soportar WebGL y crear juegos de navegador sin necesidad de plug-ins. Además incluye todo el soporte de edición de audio y PhysX.

Si estás interesado en conocer más sobre la nueva versión del motor, ya sea por curiosidad o necesidad profesional, puedes encontrar toda la información en la página web oficial: **http://unity3d.com/5**



Los nuevos shaders de Unity 5 ofrecerán efectos visuales de un realismo enorme en los detalles.



OBJETIVO: EL JUEGO EN NAVEGADOR



Uno de los apartados más interesantes del anuncio de Unity Technologies es el soporte de Unity 5 para desarrollar juegos en navegadores modernos sin necesidad de plug-ins, gracias al acuerdo realizado con Mozilla, los creadores de Firefox, para el soporte de WebGL, la API para gráficos 3D en navegador. En el propio evento de la GDC 2014 se ha podido ver una demo de «Mad Trigger 2», el juego de Madfinger Games, corriendo con el soporte de WebGL.


¡EN ESPAÑOL!
CONTENIDO EXTRA GRATUITO CON TU DVD EN PORTADA
AION®
FREE-TO-PLAY
play.aion.gameforge.com/micromania
GAMEFORGE
AION® IS A REGISTERED TRADEMARK OF NCSOFT CORPORATION. COPYRIGHT © NCSOFT CORPORATION
GAMEFORGE 4D GMBH WAS GRANTED BY NCSOFT CORPORATION THE RIGHT TO PUBLISH, DISTRIBUTE AND TRANSMIT AION® IN EUROPE. ALL RIGHTS RESERVED.
NCSOFT
12
www.pegi.info

LANZAMIENTOS DE ABRIL

BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE DELUXE EDITION

Adaptación a PC del juego de Armature Studio lanzado para PlayStation Vita. Acción pseudo-3D en formato digital y en HD.

» Fecha de lanzamiento: 2 / 4 / 2014

THE ELDER SCROLLS ONLINE

El esperado MMORPG de «The Elder Scrolls» augura un inmenso territorio por explorar mil años antes de «Skyrim». Koch lo lanza por 49,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 4 / 4 / 2014

DAYLIGHT

Zombie Studios nos ofrece esta terrorífica aventura de acción que es también, el primer juego en utilizar Unreal Engine 4. Descargable por 9,29 €.

» Fecha de lanzamiento: Abril / 2014

LEGO EL HOBBIT

TT Games interpreta las películas de "El Hobbit" en juego de aventura protagonizado por las figuritas de LEGO. Estará disponible por 24,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 11 / 04 / 2014

WAR OF THE VIKINGS

Paradox aborda la acción multijugador con este juego de Fatshark inspirado en batallas entre clanes vikingos. Costará unos 20 € en Steam.

» Fecha de lanzamiento: 15 / 4 / 2014

MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD

Los estudios indie Press Play preparan el lanzamiento de esta aventura de puzles y plataformas protagonizada por el pequeño Max.

» Fecha de lanzamiento: 15 / 4 / 2014

TRIALS FUSION

RedLynx amplía la serie «Trials» con una nueva entrega que nos trae nuevos desafíos sobre motos de cross. Ubisoft lo comercializará por 19,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 16 / 4 / 2014

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING II

Tras el notable éxito de la primera entrega, Neocore lanza una nueva entrega de su *hack'n slash* inspirado en el famoso cazavampiros Van Helsing.

» Fecha de lanzamiento: 16 / 4 / 2014

DARK SOULS II

En la segunda entrega de «Dark Souls» From Software promete rol de magia y espada y una realización por todo lo alto. La edición estándar costará 49,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 25 / 4 / 2014

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...

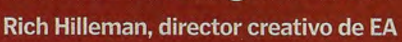


Me habría gustado quedarme en Id Software, la empresa que yo mismo fundé, pero la compañía propietaria, ZeniMax, no me dejaba trabajar en lo que yo quería: aplicar Oculus VR a «Wolfenstein New Order» y «Doom 4». Así que hice lo más coherente: me vine a Oculus para dedicarme a desarrollar una tecnología que cambiará los videojuegos.

John Carmack, creador de «Wolfenstein 3D», «Doom» y «Quake»



Hicimos algunas cosas mal con «Battlefield 4», eso lo admito. Lo que no voy a tolerar es que se diga que la mayoría de los que lo compraron piensan que es un mal producto y que se arrepienten de haberse gastado el dinero en él. Participaron unos 10.000 testers en la beta, así que la versión final no pudo ser tan defectuosa como algunos dicen.

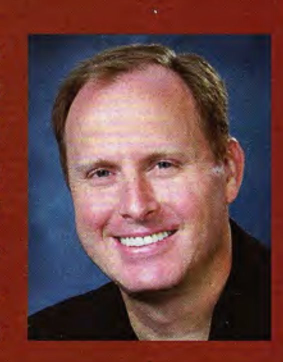


Rich Hilleman, director creativo de EA

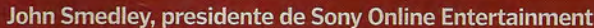


En Activision creemos que «Destiny» puede convertirse en nuestra tercera franquicia que alcance los mil millones de dólares en ventas. Su lanzamiento será el más grande de la Historia en lo que a videojuegos totalmente nuevos se refiere, y eso sin tener en cuenta la versión de PC, de la que todavía no hemos decidido si habrá o no.

Eric Hirshberg, director general de Activision



El problema al lanzar un MMO es que no compites contra el contenido de «World of Warcraft» cuando se lanzó, sino contra todo lo que ha acumulado en nueve años. Me apuesto cualquier cosa a que, en la competencia con el juego de Blizzard, «The Elder Scrolls Online» va a sufrir las mismas dificultades que «Star Wars The Old Republic».



John Smedley, presidente de Sony Online Entertainment



LA REINVENCIÓN DEL HÉROE

LA NUEVA HORNADA DE CÓMICS, CINE Y VIDEOJUEGOS DAN LA VUELTA A LOS HÉROES CLÁSICOS, MOSTRANDO SUS CARAS MÁS DESCONOCIDAS Y HASTA INÉDITAS

Hace poco arrancó la beta abierta de «Infinite Crisis», el MOBA que Turbine y Warner están desarrollando basado en el universo de héroes de DC Cómics. Y con ella, se unieron al elenco de personajes algunos como Flecha Verde, Aquaman y una de las variantes más sorprendentes de Superman –y no tiene pocas, desde hace décadas–: el Mecha Superman.

La reinvención del héroe clásico entra en una fase nueva con MOBA y juegos online. Esperamos con ansia la próxima.

Aníbal a las Puertas, nuevo DLC de Total War Rome II

El general cartaginés Aníbal, protagoniza la nueva campaña descargable para «Total War: Rome II», que estará disponible desde el 27 de marzo.


Siracusa, los lusitanos y los arévacos podrán participar como aliados o enemigos de Roma y también cuentan con sus respectivas campañas.

El pasado 14 de Marzo, Creative Assembly anunció este nuevo e interesantísimo contenido descargable para «Total War: Rome II». Después del DLC que reproducía la campaña de «César en la Galia», ahora es el turno del legendario enemigo del Imperio, el general Aníbal Barca. Centrándose en esta figura histórica el DLC contendrá una campaña de conquista que podrá llevarte a las mismas puertas de Roma. Con nuevo DLC, también llegan cinco facciones jugables, un puñado de unidades nuevas y árboles para el desarrollo tecnológico y la diplomacia.



¡Roma vs Cartago y más!

Contra Roma, liderando las huestes de Aníbal o con ella, afrontando su defensa con las legiones de Escipión. La Segunda Guerra Púnica es el escenario bélico de este DLC. Acompañándolo, The Creative Assembly también prepara un parche gratuito que vendría a subsanar, por fin, un buen puñado de fallos atribuidos al juego. Atento a **www.totalwar.com**

EL CAUDILLO DE CARTAGO

El general Aníbal Barca es considerado uno de los mayores genios estrategas de la Antigüedad, y puso en jaque a las potencias de su época en pugna por el Mediterráneo, incluyendo la poderosa Roma.

Hacia el 218 a. C., cuando Escipión destruye Sagunto, Aníbal le declara la guerra a Roma iniciando una campaña desde la Península Ibérica que le llevará a atravesar los Alpes con sus 70.000 soldados, y empleando los elefantes como unidades de choque. Tal campaña es la que da nombre a este DLC.



Armored Warfare, un MMO gratuito de Obsidian

Los tanques modernos serán los protagonistas del juego que Obsidian Entertainment acaba de anunciar, un MMO de acción free-to-play.

Los ocupados chicos de Obsidian acaban de lanzar el juego MMO de «South Park» pero ya tienen un nuevo proyecto entre manos, un MMO gratuito de tanques. Está claro que el inmenso éxito de «World of Tanks» motiva la aparición de competidores, pero a diferencia del juego de Wargaming, Obsidian opta por los carros de combate modernos. «Armored Warfare» presentará batalla con imponentes Tanques de Batalla Principal como los Leopard 2, M1 Abrams, T-90, así como vehículos de asalto y transporte de tropas. En colaboración con My.com, el juego consistirá en batallas multijugador online. Puedes sumarte a la beta en **aw.my.com**



LOS MÁS ESPERADOS

No hay grandes cambios... Tras concretarse algunas fechas y anunciarse retrasos como con «The Witcher 3», se mueven algunas posiciones. Nada más.

PARRILLA



TITANFALL
» MARZO DE 2014 » ACCIÓN » RESPAWN ENTERTAINMENT / EA » PC, XB ONE
¡Ya está aquí! Mientras probamos el gran juego de acción y mechs pensamos en un digno sustituto.

THE ELDER SCROLLS ONLINE
» 4 DE ABRIL 2014 » MMO DE ROL » BETHESDA / ZENIMAX » PC, MAC, PS4, XB ONE
¡El esperado MMO de Bethesda está al caer!

DARK SOULS II
» 24 DE ABRIL 2014 » ROL / ACCIÓN » FROM SOFTWARE / NAMCO BANDAI » PC, PS3, XB 360
Rol de magia y espada para los más osados.

CALENTANDO

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
» 23 DE MAYO DE 2014 » ACCIÓN » MACHINEGAMES / BETHESDA » PC, PS3, PS4, XB 360 Y XB ONE
Los nazis ganaron la guerra... ¡Detenlos en los 60!

WATCH DOGS
» PRIMAVERA DE 2014 » ACCIÓN » UBISOFT » PC, 360, PS3,
Para muchos es el primero de una nueva generación de sofisticados juegos. A ver, a ver...

THE EVIL WITHIN
» 29 DE AGOSTO DE 2014 » ACCIÓN / AVENTURA » TANGO GAMEWORKS / BETHESDA » PC, PS3, PS4, XB 360, XB ONE
¿La belleza está en el interior? La maldad también.

EN BOXES



THE DIVISION
» 2014 » ACCIÓN / ROL MMO » MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT » PC, XBOX ONE, PS4
¡Sale en PC y promete un enorme mundo abierto!

THE WITCHER 3: WILD HUNT
» 2015 » ROL » CD PROJEKT/NAMCO BANDAI » PC, MAC, PS4, XB ONE
La culminación de la saga tiene una pinta increíble pero aún tardaremos en disfrutarla.

CYBERPUNK 2077
» 2015 » ACCIÓN/ROL » CD PROJEKT » PC, MAC, PS4, XB ONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles, pero las expectativas se mantienen por todo lo alto.

Descubre las claves del diseño de «Evolve»

Hemos probado el juego y hemos charlado con los productores internacionales de «Evolve», uno de los títulos de acción que más darán que hablar a lo largo de 2014.

Evolve es uno de los juegos de 2014 más atractivos en la acción multijugador. Tras probarlo, pudimos charlar con Iain Willows, uno de los productores internacionales del juego, que nos contó detalles del desarrollo.



Iain y Scott, se encargaron de enseñarnos el juego y de jugar con y contra nosotros. Y no veas cómo lo hacen...

MICROMANIA: ¿De dónde salió la idea del diseño asimétrico (4vs1)?

IAIN WILLOWS: Bueno, la idea es muy antigua. Todo empezó mucho antes de que Turtle Rock creara «Left 4 Dead». Fue allí, en realidad, cuando se empezó a dar vueltas a la idea de crear un multijugador cooperativo que fuera diferente de todo lo visto.

Se quería coger a un grupo de jugadores y darles unos papeles muy definidos, para dar una nueva experiencia de juego en equipo. En «Evolve» queríamos partir de la idea de «Left 4 Dead», pero pensando en qué pasaría si un personaje tenía, en lugar de una metralleta u otra arma cualquiera, algo adecuado a un rol concreto, porque si no todo el equipo lo pasaría mal y sería más débil.

Y luego está el combate contra el "jefe". El gran enemigo, el monstruo que también está controlado por un quinto jugador. De hecho, lo último es la clave. En muchos juegos está esa batalla contra el jefe final, que siempre se desarrolla con unas reglas fijas y unas conductas regulares, pero en «Evolve» no. El monstruo es controlado por un jugador, con su propio estilo de juego.

MM: Y esa idea de la evolución del monstruo, ¿es algo que también estaba presente al principio o apareció a medida que el desarrollo iba avanzando?

IW: Es, quizá, una de las primeras ideas que estaba presente en el boceto general del juego, sí. Luchar contra un gran enemigo que fuera mejorando en sus habilidades y potencial..La primera idea fue, en todo caso, que hubiera una gran monstruo al que combatir, y en segundo lugar, que se fuera haciendo más poderoso con el tiempo.



El multijugador 4vs1 domina el diseño de «Evolve». Cuatro jugadores se enfrentan a un quinto que maneja a un monstruo.

MM: ¿Y cómo se os ocurrió ambientar el combate en un entorno de junglas y escenarios tan agrestes y salvajes?

IW: Bueno, el juego arranca en una nave espacial, y el que se ha visto hasta ahora es realmente sólo uno de los muchos escenarios en que jugar. Pero habrá mucho más entornos y escenarios, muy diferentes al que se ha mostrado ahora. De hecho, cada entorno definirá la jugabilidad, las tácticas a desarrollar y la cooperación entre los miembros del equipo.

"Lograr el equilibrio de fuerzas en un multijugador asimétrico es muy complejo"

MM: ¿Hasta qué punto os han influido algunas películas en el diseño de Evolve? Es obvio que una de las primeras que se te viene a la mente es Predator.

IW: Sí, desde luego, el cine, y Predator, efectivamente, son unas referencias claras. El ejemplo de Predator es perfecto, con ese doble juego de cazador y presa que se da la vuelta una y otra vez. Es justo lo que ocurre en «Evolve» y lo que se quería conseguir desde el principio.

Incluso en el diseño y el aspecto de los personajes es fácil encontrar referencias múltiples a la ciencia ficción. En general, la ciencia ficción ha sido la principal influencia.

MM: ¿Cuántos monstruos distintos habrá en la versión final del juego? Creemos que habéis hablado de tres o cuatro tipos distintos de monstruo...

IW: Bueno, en realidad preferimos no confirmar nada sobre el número de monstruos. Sí puedo decir que habrá varios tipos. El que se ha mostrado ahora es el Goliath, que podríamos decir que es el monstruo arquetípico: grande, fuerte, veloz, con poderes como arrojar fuego... Ahora, alguna táctica que hayas podido usar luchando contra el Goliath, no será necesariamente la misma que contra otro monstruo. Habrá que adaptarse y cambiar para poder vencer.

MM: Pero las acciones básicas y el camino evolutivo en todos ellos será similar, ¿no? Es decir, huir, acechar, cazar, comer, evolucionar, combatir...

IW: Sí, en el sentido más básico eso habrá que hacerlo con todos los monstruos disponibles, pero luego habrá cambios en cada uno. Es algo que también afectará a los distintos modos de juego, en realidad.

MM: No sabemos si al hablar de modos de juego en «Evolve» deberíamos tener en consideración algún tipo de campaña, con distintas historias.

IW: Hmm... Digamos que no puedo dar muchos detalles ahora, pero sí hay algo que puedo confirmar. Cada uno de los cazadores tiene una historia propia, con sus experiencias pasadas. Y cada una de estas historias dan forma y sustento a una historia más global. Hay otro dato importante, y es que ninguno de los monstruos de «Evolve» es nativo del lugar en el que se le da caza...

MM: ¿Qué parte del desarrollo dirías que fue la más compleja?

IW: Bueno, hacer algo diferente, único, ya es un gran desafío. Creo que «Evolve» no podría estar en mejores manos que en las de Turtle Rock, pero en cuanto algún detalle, es cierto que conseguir un buen equilibrio en el combate es muy, muy difícil. En un juego como éste, 4vs1, hay que tener un gran conocimiento de cómo funciona el multijugador cooperativo y el competitivo.

MM: ¿Habrá algún sistema de progreso en los cazadores?

IW: Sí, lo habrá, pero no puedo daros detalles ahora.

MM: ¿Y algún tipo de soporte de herramientas de edición o modding para los usuarios?

IW: Me temo que tampoco puedo hablar de ello ahora mismo. Lo siento.



Iain Willows es uno de los productores internacionales de «Evolve» para 2K. Él se encargó de guiarnos en el juego.

TURTLE ROCK STUDIOS



Con poco más de una década de existencia, fundado en 2002, Turtle Rock Studios cuenta en su curriculum con algunos de los juegos más representativos del mundo de la acción multijugador, alguno de ellos en asociación con Valve, como «Counter-Strike: Condition Zero» y «Left 4 Dead». Cuando un tiempo después Turtle Rock buscó su camino en solitario para nuevos proyectos, THQ se cruzó y llegaron a un acuerdo para la publicación de «Evolve», entonces sin nombre oficial. Pero, una vez más, la fatalidad quiso que THQ quebrara y «Evolve» se quedara en el limbo. La subasta de las marcas que THQ tenía en su catálogo llevó a «Evolve» a 2K Games y, dentro de poco, a nuestros PC.

¡El poder del rol te consumirá!

Bound by Flame

✰ Rol/Accion ✰ SPIDERS/FOCUS ✰ 9 DE MAYO DE 2014

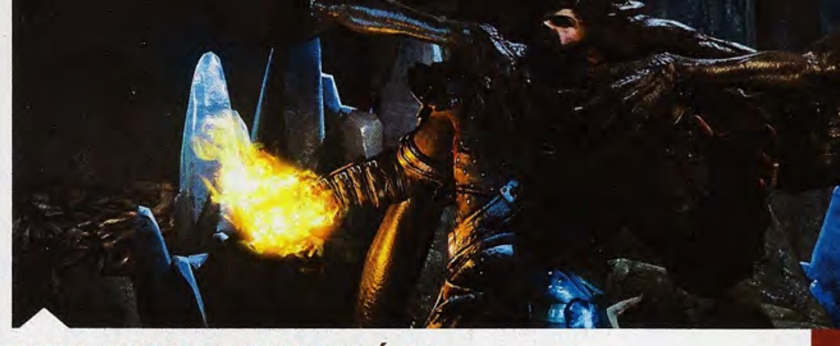


¡COMBATES ESPECTACULARES!
Vertiel, el mundo de juego de «Bound by Flame», está poblado por terribles criaturas sobrenaturales y monstruos. Aunque muchos se creían extintos, con el auge de los Señores Oscuros del Hielo han vuelto a la vida. Cada uno posee poderes únicos y terribles.

¡UN HÉROE POSEÍDO Y SUS COMPAÑEROS DE AVENTURAS!

En «Bound by Flame» serás un soldado mercenario cuya alma está poseída por un demonio de llamas. En el JDR de fantasía de Spiders podrás escoger tu camino eligiendo limitar el poder demoníaco de tu interior, o abrazarlo e ir consumiendo tu humanidad, poco a poco, a medida que avances.

LOS CREADORES DE «OF ORCS AND MEN» VUELVEN CON UN JDR DE FANTASÍA, AMBICIOSO Y ESPECTACULAR



DEJA FLUIR TODO TU PODER DIABÓLICO

Aunque siempre tendrás la opción de elegir, a veces durante la aventura -y muchos combates contra enemigos muy poderosos- será necesario liberar tu poder demoníaco si no quieres sucumbir. Usar el poder del demonio que te posee tendrá sus consecuencias, a veces a largo plazo, al igual que modificará tu aspecto y el modo en que el resto de personajes se relacionará contigo. Algo que también vendrá dado por los diálogos.



ELIGE TU CAMINO Y TUS HABILIDADES

En «Bound by Flame» tendrás tres árboles de habilidades a desarrollar, para elegir tu propio camino. No habrá un sistema de clases, propiamente dicho, y serán las habilidades las que definan tu estilo. Combate, sigilo y magia te abrirán caminos diferentes para convertirte en un poderoso héroe.

ROL ÉPICO, HEROICO Y CANÓNICO

«Bound by Flame» es un juego que, como reconocer Spiders, no pretende ser revolucionario, sino dar al fan del género **todo aquello que se espera de la fantasía heroica** en una propuesta profunda, variada, ambiciosa y que resulte, por momentos épica. Un juego lleno de posibilidades y de gran rejugabilidad.



SI SANGRA, PUEDE MORIR...

EVOLVE

En la jungla, agazapado, se mueve con cautela y se oculta fuera de tu visión. ¿Es un depredador? ¿O es un grupo de cazadores? Aquí nunca está muy claro quién es el cazador y quién la presa.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción multijugador**
- Estudios/Compañía: **Turtle Rock/2K Games**
- Fecha prevista: **Otoño 2014**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción multijugador asimétrico**, con cuatro jugadores enfrentados a un quinto, 4vs1.
- El equipo de cuatro jugadores estará formado por personajes con **otras tantas clases** diferentes.
- El quinto jugador **manejará a un enorme monstruo**, al que los cazadores intentan matar.
- **El monstruo podrá crecer y evolucionar** en poder a medida que transcurra la partida.
- Cada cazador tendrá **su propia historia.**

Si has tenido suerte y, como decía aquel anuncio tan divertido, tienes un pueblo, seguro que más de una vez, de chaval, has salido a cazar bichos al campo con los amigos. Da igual que fueran lagartijas, saltamontes o gamusinos –¿a quién no le han hecho una de esas?–, lo importante era pasarlo bien con los amigos, aunque durante la cacería te cayeras unas cuantas veces en algún matojo de hortigas o acabaras saliendo por piernas al descubrir que la lagartija en realidad no se escondía en ese agujero, sino que que lo había allí era una serpiente poco amistosa.

Pues «Evolve» es lo mismo. Te juntas con unos amigos, te equipas con todo lo equipable para cazar bichos y te vas al campo... Aunque, bueno, alguna diferencia sí hay, lógicamente. Lo primero es que la cacería será virtual, cómodamente sentado delante de tu monitor. Lo segundo, que el grupo de cuatro amigos estaréis cada uno en vuestra casa, y cazaréis online. Lo tercero, que cada uno tendréis un rol muy definido en cada cacería. Y lo último, que la lagartija tiene una altura de cuatro pisos, da guantazos como panes, lanza rocas que pesan toneladas y, además, es capaz de lanzar fuego por la boca, y crecer y evolucionar para hacerse aún más fuerte. Pero tú piensa que en el fondo es lo mismo. Es una lagartija, sólo que te puede comer ella a ti. Bueno, quizá no esté tan claro quién es el que va de cacería en «Evolve»...

La nueva era de la acción multijugador

«Evolve» es una producción de Turtle Rock Studios, los creadores de «Left 4 Dead» y responsables, también de «Counter-Strike: Condition Zero», o sea que esto de la acción multijugador es algo que tienen bastante



¡La caza ha comenzado! Un equipo de cuatro cazadores intenta aniquilar a una presa monstruosa, capaz de evolucionar y hacerse más fuerte durante el combate. ¡Bienvenido a «Evolve»!

Cada clase de personaje posee unas habilidades diferentes y únicas. Y esto no afectará sólo a los cuatro cazadores, sino también a cada tipo de monstruo. Sí, habrá varios...



controlado. Pero lo del multijugador asimétrico de «Evolve» es un paso más en esa evolución –nunca mejor dicho– del género hacia una nueva era. Un cambio con el que todo deja de ser un puñados de soldados compitiendo por equipos en modos de juego harto conocidos y, a estas alturas, hasta cansinos.

«Evolve» se une así a nuevos diseños de acción, como el de «Titanfall», en el que los números dejan paso al diseño. Juegos donde ya no importa tanto cuántos participantes hay en cada partida, sino en cómo se juega y donde la habilidad se impone sobre aspectos como la puntería. O sea que eso de campear aquí no tiene cabida... o quizá sí, pero de otro modo.

¡A la caza!

«Evolve» tiene como premisa, como decíamos antes, dos concepto básicos: el rol específico de cada cazador, donde las armas y las habilidades están definidas y el estilo de juego también –aunque tendrá un sistema de desarrollo que Turtle Rock aún no ha desvelado–, y la presencia del monstruo, controlado por el quinto jugador, que es capaz de hacerse más poderoso durante la partida. La inversión de papeles, de presa a cazador y viceversa es, por tanto, la consecuencia de este concepto y la sal del juego.

EL MULTIJUGADOR ASIMÉTRICO DE «EVOLVE», 4 CONTRA 1, ES LO PRIMERO QUE DESTACA DEL JUEGO

Las partidas que pudimos jugar con la primera versión de «Evolve» nos lo dejaron bien claro. Tanto como que «Evolve» no será un juego de acción multijugador sin más. Cada pequeño detalle de diseño y el perfecto equilibrio de la acción serán sus credenciales, más que nada. ¿Por qué? Bien, en «Evolve» –como en muchos nuevos juegos multijugador– no se podrá jugar de cualquier manera. Bueno, sí, pero entonces ganar una partida será cuestión de suerte.

Trabajo en equipo

En «Evolve» la coordinación y la táctica serán mucho más importantes que cualquier otro concepto. Algo que no sólo se aplicará al equipo de cuatro cazadores, sino también al monstruo.

Está más claro en los cazadores, por supuesto, donde se debe trabajar en equipo al estar tan definidos

¡Hay que atacar juntos! La coordinación y desplegar tácticas de apoyo es fundamental para vencer al monstruo. Si cada uno hace la guerra por su cuenta, moriréis.

¿Quieres fuego, amigo? Una de las habilidades del Goliath es soltar unas llamaradas que ni los dragones de «Skyrim». ¡Que se preparen los cazadores!

CUATRO PERSONAJES, CUATRO ESPECIALISTAS

Las cuatro clases de personaje de «Evolve» no están diseñadas al azar. Su perfecto equilibrio de fuerzas, las muy diferentes tácticas que permiten las habilidades de cada uno de los cazadores actuando en conjunto –siempre hay que jugar coordinados–, y su sistema de progresión –aún no desvelado por Turtle Rock– permitirá que tus amigos y tú seáis capaces de desplegar un potencial ofensivo y defensivo como no imaginas. Cada partida será diferente, y deberás ser capaz de adaptarte. De evolucionar, sí...



› **Griffin, el trampero:** especialista en rastreo y captura. Maneja unas balizas para marcar por dónde ha pasado el monstruo, es capaz de desplegar una cúpula para encerrarlo y su arpón restringe los movimientos del monstruo. También usa una ametralladora.



› **Hank, cazador de apoyo:** maneja un rayo cortante para dañar, usa una pistola que despliega un escudo a los aliados y es capaz de volver invisible al equipo en un pequeño radio, gracias a su dispositivo de camuflaje. Usa también ataques aéreos con bombas.





› **Markov, cazador de asalto:** De él depende, en la práctica, matar al monstruo. Maneja dos rifles, uno para distancias cortas y otro para largas. También puede colocar minas cargadas eléctricamente y posee un escudo personal de invulnerabilidad.



› **Val, la médico:** Sin ella sus compañeros estarán muertos en segundos. Puede realizar descargas curativas, proteger con su pistola médica a cada miembro del equipo, maneja un rifle de dardos tranquilizantes y otro para perforar la piel del monstruo.



los roles, habilidades y armamento. Pero las posibilidades tácticas que el jugador que maneja al monstruo tendrá a su alcance serán muy numerosas, según las habilidades del personaje que maneje y el diseño del escenario en que se juegue. Por eso la importancia de los detalles.

La experiencia de Turtle Rock en sus anteriores producciones, inluyendo «Left 4 Dead» se aprovecha rá en «Evolve» de un modo que se perfila como magistral. Los recovecos de los escenarios, las ventajas tácticas de las posiciones elevadas –los cazadores, además, llevarán un jet pac a sus espaldas–, las posibilidades de la sinergia derivada de la suma de habilidades de los cazadores... Es justo eso, la sinergia, lo que define a «Evolve» como algo más que una simple suma de posibilidades.

Evolución y adaptación

Ya lo dijo Darwin, que sobrevivía el que mejor se adaptaba, no necesariamente el más fuerte, y «Evolve» será perfecto poniendo en práctica esa teoría. El monstruo, en inferioridad al comienzo de cada partida, podrá pasar por dos fases evolutivas al cazar animales, devorarlos y hacerse más fuerte. Si los cazadores son capaces de localizarlo y debilitarlo antes de que empiece su transformación, será más sencillo acabar con él. Llegado al último estado evolutivo no será imposible conseguir el objetivo, pero sí mucho más difícil. El monstruo será más rápido, más fuerte, más poderoso. Y sólo la coordinación y la táctica podrán acabar con él. No se trata de ser más fuerte, se trata de ser mejor, en definitiva.

«Evolve» se perfila como uno de los títulos más atractivos e interesantes de 2014. Llegará en otoño, si no hay complicaciones. Hasta entonces, tendrás que ir pensando qué personaje te gustaría ser. Y todos son divertidos y geniales. **A.C.G.**



CAZA, COME, CRECE, ATACA

Esa es la lista básica de acciones por las que cada monstruo se regirá en «Evolve». Y es que, pese a que habrá diferentes criaturas que el quinto jugador podrá manejar, cada una con sus habilidades y poderes únicos –que podrás explotar de muy distintas maneras, usando diferentes tácticas de ataque y defensa–, como monstruo tendrás que seguir unos pasos muy claros. El primero, huir y esconderte nada más llegar al escenario. En ese momento serás débil y vulnerable. Tendrás unos segundos para ello, mientras cazas pequeñas criaturas y las devoras para poder evolucionar. Cada monstruo tendrá dos fases de evolución, más la de partida. En la última serás tú quien cace...





Markov, el soldado de asalto, es el especialista en ataque. Maneja dos rifles diferentes y es capaz de colocar minas eléctricas que harán mucha pupita.

UN COTO DE CAZA EN EL QUE TIENES QUE ANDAR CON MIL OJOS

Aunque los escenarios del juego serán muchos y variados, el único mostrado hasta ahora –una jungla en la que una moderna estructura industrial es el objetivo del monstruo– disecciona a la perfección lo que encontrarás en tus cacerías: fauna y flora hostil que te atacarán y multitud de escondites para ambos bandos.

› **Fauna y flora:** Criaturas que atacarán a cazadores y monstruo por igual, con la diferencia de que ellos también pueden ser presa del monstruo, que los atacará y devorará –a los más pequeños, eso sí– para crecer y evolucionar.

› **La llegada al coto de caza:** Una nave lanzará a los cuatro cazadores sobre el escenario en cuestión. También si un cazador muere podrá volver a la acción transcurridos unos minutos, volviendo a saltar desde la nave. Nave que, por cierto, quizá oculte algún secreto más...

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

EN PC, MEJOR QUE EN XBOX ONE



Tengo un PC para jugar, pero estas Navidades me han regalado la Xbox One. Quiero pillar «Tintanfall», y ahí me surge la duda. ¿Es mejor en PC o en consola? ¿Se nota mucho la diferencia?
■ Paolo R.



Si tienes un PC decente, Paolo, no hay color. En la Xbox One el juego corre a 792p con 2X de MSAA (Multi-sampling Anti Aliasing). En PC le puedes meter a 1080p o más, con todos los diferentes modos de AA que permita tu tarjeta, a 4X, 8X...
Además la versión de Xbox One no puede mantener los 60 fps, así que presenta algo de judder e inconsistencias en el control en momentos de mucha carga gráfica. Es una buena versión, pero la de PC es bastante superior.



F2P, ¿DEL BUENO O DEL MALO?



No me gusta hacer de betatester sin que me paguen, así que he esperado a que lancen la versión final de «Heartstone: Heroes of Warcraft» para empezar a jugar. Pero no me convence que sea Free-2-Play, he acabado harto de ellos en el móvil, intentan cobrarte por todos los lados, sino no te dejan jugar o te limitan. ¿Pasa lo mismo en «Hearthstone»? ■ Atrog23

Puedes estar tranquilo con el tema, Atrog23. Hay que reconocer que Blizzard ha sido generosa con la estrategia del F2P en «Hearthstone». Puedes jugar a todos los modos y acceder a todas las cartas sin gastarte ni un céntimo. El dinero real sólo se usa para comprar sobres, que también puedes conseguir si ganas combates y cumples las misiones diarias. Tendrás que jugar más tiempo para conseguirlos que si pagas por ellos, pero disfrutarás del juego sin limitaciones.

COLECCIONISTA... SIN DISCO



Me encanta el diseño gráfico de «Child of Light» así que quiero comprarme la versión Deluxe porque viene con su caja, su libro de arte, un llavero con luz... ¡Pero sin el juego! Resulta que tienes que descárgartelo. ¿Para qué sacan una versión de coleccionista si no puedes coleccionar el juego?
■ Ainoa G.

Entendemos lo que quieres decir, Ainoa. Pero ten en cuenta que este es un juego diseñado para las tiendas digitales, destinado a un público muy concreto, pues es rol por turnos. Debes verlo como un extra: es un juego sólo digital, con libro de ilustraciones y otros regalos.

20 AÑOS NO ES NADA



Al leer la sección de Retromanía del número pasado no pude evitar sentirme nostálgico cundo vi el reportaje de «Privateer». ¡Como me gustaban los juegos de pilotar naves espaciales desde dentro de la cabina! Ahora todos son en tercera persona. Por eso cuentos los días que falta para que salga «Star Citizen». ¡Qué ganas!
■ Wingman Carlos



LA CARTA DEL MES

Juegos en Streaming



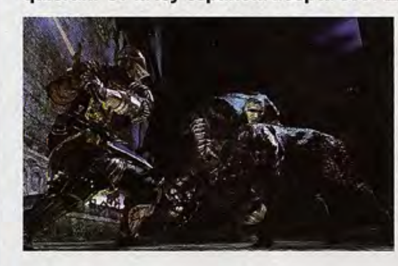
Me han dicho que Amazon podría sacar una consola para jugar a juegos en PC en streaming, en la tele. Es algo que también va a hacer la PS4 y la Xbox One. Me da a mí que eso en España es ciencia-ficción, con las lentas conexiones que tenemos. ¿Creéis que es el futuro de los videojuegos? ■ Juancar

No sabemos si ese será el futuro, Juancar, pero en unos años está claro que los videojuegos en streaming ofrecerán lo mismo que los que ejecutes en tu PC. Es algo que hace tiempo que ya está en las películas, y la gente sigue comprando DVDs y Blu-ray, porque el concepto de coleccionar y poseer cosas está muy arraigado en el ser humano. Así que no creemos que los videojuegos en streaming sean "el único" futuro, aunque ganarán en importancia.

LA POLÉMICA DEL MES

Lo digital ¿no es mío?

He leído el interesante artículo sobre la distribución digital que habéis publicado en la web, y me he quedado de piedra. O sea que los juegos digitales que compramos en Steam no son nuestros, son licencias de uso que nos pueden quitar cuando ellos quieran. ¿Y la ley española acepta eso? ■ Arturito J.



Pues la verdad, amigo Arturito, es que la ley española no sólo lo acepta, sino que lo extiende a todos los juegos digitales. La reforma de la Ley de la Propiedad Intelectual que se aprobará en breve no contempla la copia privada para el contenido digital, porque considera todo lo digital (películas, música, programas) como una licencia de uso (un alquiler permanente, si quieres) que no pertenece al que paga, y por eso no tiene derecho a copia privada.



TU OPINIÓN ES IMPORTANTE, ESCRÍBENOS

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.

El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".



Quién nos lo iba a decir, dos décadas después el creador de «Privateer», Chris Roberts, vuelve con el sucesor espiritual de su gran éxito «Wing Commander». Nosotros también esperamos «Star Citizen» como agua del cielo. Pero no pierdas de vista otro remake de un gran clásico espacial, «Elite:Dangerous». ¡Promete mucho!

TELLTALE Y LAS TRADUCCIONES



Soy un fan de los comics de «Fábulas», por eso al leer la review de «The Wolf Among Us» que publicásteis en febrero me han entrado unas ganas enormes de jugarlo. ¡Pero no se mucho inglés! Me pasa con todos los juegos de Telltale, que salen en inglés. ¿Por qué no los traducen? ■ Ignasi



Llevamos siguiendo a Telltale desde sus inicios, y antes decían que era porque no tenían recursos, lo cual era cierto. Pero con el éxito de «The Walking Dead», esperábamos que diesen un paso adelante. Si traducen al francés y al alemán... ¿por qué no a la tercera lengua más hablada del planeta?

¡AL FIN!



¡Ya no se ni cuántos meses lleva en beta «Ghost Recon Online»! Cuando me enteré de que la versión final saldrá el 10 de abril, me lo tomé a coña. ¿Va en serio? ■ Ernesto P.

Parece que esta vez es la definitiva, Ernesto. Ha pasado mucho tiempo pero es que han rehecho el juego completo, desde el motor gráfico a nuevas clases, cambios en el matchmaking y mucho más. Por cierto, ahora se llama «Ghost Recon Phantoms». Cosas de Ubisoft.



RIVALIDAD... VIRTUAL



Ahora que Sony ha presentado sus gafas de realidad virtual para competir con las Oculus Rift, ya se cuece otra guerra PC-Consolas, pero en el mundo virtual. ¡Mola! ■ Mert01v



Ja, ja, pues sí, parece que la vieja rivalidad también se va trasladar a la realidad virtual. Pero esa es la salsa de los videojuegos, más competencia implica precios más bajos y mejores juegos para los usuarios. ¡Nosotros salimos ganando!

FORMIDABLE



El 19 de marzo Valve estrenó la película documental "Free to Play", que cuenta la vida de tres jugadores de videojuegos profesionales. Los torneos multijugador de títulos como «DotA 2» o «League of Legends», lo que se conoce como eSports, arrasan en países como Corea, Singapur o Estados Unidos, en donde tienen millones de jugadores y las partidas se televisan en directo. Puedes descargar en: store.steampowered.com/app/245550/

LAMENTABLE



Un año más comienza la temporada de Fórmula 1, y nos tenemos que conformar con el juego del año pasado. Están saliendo mods con los nuevos pilotos y datos, claro, pero no se contemplan las nuevas reglas del campeonato, y no es lo mismo que tener un verdadero «F1 2014» listo para jugar al mismo tiempo que se desarrollan las carreras. Claro que si nos ponemos a hablar de Moto GP...

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿CUÁNDO...

añadirá Windows un sistema global de logros para todos los juegos de PC, como hay en las consolas?

¿POR QUÉ...

cada vez más desarrolladores famosos, que podrían financiar sus juegos fácilmente, recurren a KickStarter para que sus fans pongan la pasta por adelantado?

¿CÓMO...

van a celebrar su triunfo los jugadores de «SimCity» que pidieron a EA poder jugar sin conexión a Internet, ahora que lo han conseguido?

¿CUÁNTO...

afectará a los torneos de «League of Legends» el intento de suicidio del jugador Cheon Min-Ki, tras confesar que el mánager del equipo les obligaba a perder para cobrar las apuestas?

¿QUÉ...

cara se les ha quedado a los jugadores de consola españoles al comprobar que «South Park La Vara de la Verdad» sin censura sólo está en PC?



¿Un abrazo de tu ángel de la guarda?

Diablo III Reaper of Souls

¡Por todos los diablos! ¿Es que no han visto Terminator estos ángeles caídos? Por mucho que se empeñen, ya deberían saber que van a acabar exterminados... ¡Por ti!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol/Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Blizzard
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *eu.battle.net/d3/es/reaper-of-souls*

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes nuevos:** Cruzado
- **Artesanos nuevos:** Mística
- **Nuevo modo de juego:** Aventura (por objetivos)
- **Multijugador:** Sí, cooperativo, hasta 4 jugadores.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core D a 2.8, Athlon 64 X2 4400+
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB (más «Diablo III»)
- **Tarjeta 3D:** GeForce 7800 GT, Radeon X1950
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¡Buf, pero qué pasada! Los nuevos niveles de poder a los que llegan los objetos y armas en «Reaper of Souls» te dejan patidifuso.



¡Ningún esbirro te parará! Ni siquiera los jefecillos. Por muy grandes que sean no te amilanes. Ya sabes, el tamaño no importa.



Cuidado en los pantanos... porque están lleno de peligros y monstruos, como no podía ser de otro modo. Muchos y muy malos.



¡El asalto a la Fortaleza de Pandemonium ha comenzado! Allí se esconde Malthael, el Segador de Almas, el sucesor del Señor del Terror. Y hasta allí vamos a darle su merecido. ¡A matar demonios!



Recorrer la explanada de la Eternidad es costoso. Asombra la cantidad de enemigos –y su nivel– que llegan a juntarse en pantalla. Pocas veces hemos visto en «Diablo III» tal cúmulo de monstruos...

VUELVE A SANTUARIO Y A LA FORTALEZA DE PANDEMONIUM PARA ACABAR CON MALTHAEL

El Mal ha vuelto. Y mira que nos lo había avisado. No se puede decir que ataque a traición, no, porque llevamos hablando de Malthael... ¡buf!, ni nos acordamos; pero bastantes meses ya, sí. Así que si no te habías preparado para la batalla final contra la nueva encarnación del Terror, no sabemos a qué estabas esperando.

Te lo dijimos cuando nos jugamos la beta, que «Reaper of Souls» tenía muy buena pinta. Que lo que habíamos visto estaba ya casi, casi a punto de caramelo, que el nuevo personaje iba a ser la caña y que las novedades en modos de juego alargarían considerablemente la vida de «Diablo III». Ahora bien, una vez probada la versión de review, ¿podemos asegurar que ha cumplido las expectativas? Realmente deberíamos decir que no, porque las ha superado de largo. Y es que «Reaper of Souls» es tan bueno y sus novedades son tan espectaculares, que te entran ganas de venderle tu alma a Malthael, a Diablo o a su primo el de Cuenca, tanto da, para que Blizzard siga sacando expansiones. ¡Vaya pasada!

¡A salvar Westmarch!

Una vez muerto Diablo todo parecía en calma, pero no. Malthael, el ángel caído convertido en la Muerte, el Segador de Almas, se apodera de todo el poder de los demonios mayores e intenta acabar con Santuario.

Vale, como trama no es el colmo de la originalidad, pero nos permite seguir matando demonios por doquier

LA REFERENCIA

Diablo III

- «Reaper of Souls» continúa la trama de «Diablo III», con algunos de sus personajes secundarios principales.
- La expansión añade un nuevo personaje aunque puedes jugarla con los anteriores, por supuesto.
- «Reaper of Souls» añade un nuevo modo, Aventura, basado en desafíos.



UNA CRUZADA CONTRA EL MAL



O un cruzado, tanto da el sexo... Perdonad la broma fácil con la nueva clase de personaje que estrena «Reaper of Souls», el Cruzado. Se trata, además, de uno de los más poderosos de todo «Diablo III», porque combina de forma increíble poderosísimos ataques mágicos –como pocas veces has visto– con armas cuerpo a cuerpo y a distancia. Es el combatiente más completo y brutal que te puedas imaginar.



Pero... ¡parad ya, malditos, dadnos un respiro! Pues no, amigo, llegar hasta el final y verte las caras con Malthael te va a costar Dios y ayuda. Así que lleva siempre a un seguidor, que al menos entretendrá.





Un Infierno completamente nuevo. Prácticamente todos los enemigos de «Reaper of Souls» son nuevos. Un alarde de diseño.

MÁS PODEROSO QUE NUNCA

Los cambios del parche previo al lanzamiento de «Reaper of Souls», y el ajuste de jugabilidad de la expansión, permiten personajes y objetos más poderosos que nunca.



- **Objetos únicos increíbles.** La potencia que alcanzan las armas en «Reaper of Souls» son de un nivel casi desconocido, pero te aseguramos que necesario para enfrentarte a los nuevos enemigos.



- **El poderoso cruzado.** Las habilidades de la nueva clase de personaje convierten al cruzado en una de las opciones más poderosas de todo «Diablo III», sin menospreciar a las ya conocidas, desde luego.



¡Ay!, esos eventos que desatan tu ambición... En casi cualquier escenario del nuevo Acto puedes encontrar eventos puntuales para conseguir recompensas. Las calles de Westmarch están llenas de ellos.

y, además, con las habilidades y armas del nuevo y brutalmente poderoso Cruzado.

El primer destino es la Catedral de Westmarch, cuya plaza se convertirá en tu refugio durante el desarrollo del Acto V, y donde podrás acudir a relajarte, comerciar con los artesanos y recoger nuevas misiones, así como a contratar a un seguidor de los tres, que se mantienen.

Los nuevos actores

Pero los nuevos personajes que mandan en «Reaper of Souls» son, realmente, tres. Malthael, tu nueva Némesis, es el primero de los nuevos protagonistas y se deja ver en ciertos momentos –bueno, su espíritu– antes del enfrentamiento final, para mandarte a sus liugartenientes. El segundo, claro está, es el Cruzado, la nueva clase de habilidades mágicas y marciales tan alucinantes que tiene muchas probabilidades de convertirse en tu personaje favorito. Cuando lo pruebes, nos lo dices. Y luego está la tercera, Myriam, la nueva artesana, que se encargará de cambiar el aspecto externi de cualquier de tus personajes y de dar ciertos poderes a tu equipamiento.

EL NUEVO MODO DE AVENTURA, BASADO EN DESAFÍOS, ALARGA ENORMEMENTE LA VIDA DEL JUEGO

Las calles de Westmarch marcan el comienzo de la aventura, llena de eventos secundarios –algunos especializados según el seguidor que te acompañe–, hasta llegar a la Fortaleza de Pandemonium, donde se esconde Malthael.

Pero el Acto V más que por su extension –suficiente, pero no más que los anteriores– destaca por su dificultad. La cantidad de enemigos y su poder son tan abrumadores que ya puedes equipar bien –¡pero bien!– a tu personaje si no quieres que caiga cada dos por tres.

El Cruzado demuestra aquí todo su potencial, convertido en una auténtica máquina de matar. En serio, hay que verlo para creerlo. ¡Es la caña!

Pero, en todo caso, otra de las grandes novedades de «Reaper of Souls»



Ya queda menos para llegar al ariete... Sólo cargarte a dos jefes, con todos sus acólitos, más todos los monstruos y demonios que pululan alrededor... Bueno, en realidad va a ser más largo de lo que crees.



Los lugartenientes de Malthael te las hacen pasar canutas. Y te los encuentras por todo el mapa del Acto V. Desde Westmarch a la Fortaleza de Pandemonium, el ángel caído tiene mucho jefes que mandarte.

¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

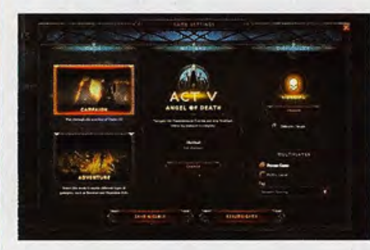
Aunque los múltiples detalles que puedes encontrar en «Reaper of Souls» serían demasiado largos de enumerar, las principales novedades saltan a la vista en Westmarch.



Myriam, la nueva artesana. La mística entra en escena una vez la rescatas de su prisión, en la misión que te llevará luego a atravesar el ominoso cementerio. Cuando llegues al refugio, te ofrecerá...



...darle a tu héroe el aspecto que quieras, entre otros servicios. La transformación física de tu héroe viene dada, realmente, por la modificación del aspecto de su equipo y armadura. ¡Es impresionante!



Más desafíos con el modo Aventura. El modo Aventura te permite recorrer varios escenarios de cada Acto para afrontar desafíos concretos, y conseguir más botín, objetos y recompensas.



Raids de cinco objetivos. Aunque no es necesario hacerlos todos –cada escenario tiene sus propios objetivos– si haces los cinco de cada Acto en el modo Aventura, tienes más recompensas.

está en el nuevo modo de juego, Aventura, para extender la vida útil y la rejugabilidad de «Diablo III» –por si es que fuera poca...

Desafíos a tutiplén

El parche lanzado antes de «Reaper of Souls» ya cambió cosas como el modo de dificultad, el nivel leyenda para personajes, el cierre de la Casa de Subastas... pero lo gordo, el nuevo modo de juego, viene sólo en «Reaper of Souls». Aventura no ofrece, en el fondo, nada especialmente nuevo, porque te invita a volver sobre escenarios de los cinco Actos para afrontar desafíos y conseguir recompensas.... ¿O sí? La verdad es que están las brechas Nephalem, para acceder a escenarios secundarios no existentes previamente que te permiten conseguir botines aún más jugosos y objetos potencialmente poderosos.

En suma, y pese a su precio –que es una pasada para una expansión– «Reaper of Souls» es imprescindible si eres fan de «Diablo III». Y si no, también, porque es una pasada. ¡Vete ya al Infierno! F.D.L.

ALTERNATIVAS

›Torchlight II

Un estilo totalmente «Diablo» para un juego realmente divertido y que te atrapa desde el primer minuto.

▶ Más inf. MM 213 ▶ Nota: 96

›South Park La Vara...

Unrol mucho más gamberro, irreverente y cómico, pero que esconde todo un juegazo.

▶ Más inf. MM 230 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

VUELVE A COMBATIR EL MAL. Viaja de nuevo a Santuario para acabar con la nueva encarnación del Mal, el ángel caído Malthael, y acaba con todos sus esbirros.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●●
- ›Sonido ●●●●●○
- ›Jugabilidad ●●●●●●
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- ↑ El diseño del Acto V. Espectacular de principio a fin; tanto como los nuevos enemigos.
- ↑ La incorporación del nuevo modo de juego, Aventura, también con las brechas nephalem.
- ↑ El Cruzado. El nuevo personaje es una auténtica bestia parda, lleno de posibilidades y estilos.

Lo que no nos gusta

- ↓ Se echa de menos que el Acto V dure más. Se alarga por la dificultad con los nuevos enemigos, sobre todo, pero no por su extensión.
- ↓ Para tratarse de una expansión podía ser algo más asequible; 40 euros es un pastizal.

Modo individual

El regreso del Mal no podía haber sido mejor. No por esperado y deseado el Mal nos ha nublado el sentido al valorar su terrible presencia, y sólo podemos afirmar que «Reaper of Souls» es una expansión fantástica, que no te puedes perder si eres fan de «Diablo». Con la incorporación del modo Aventura, incluso te durará más.

La nota

98



¡El palo que todo lo puede!

South Park La Vara de la Verdad

Lo que empezó como un juego de niños acabó como un apocalipsis montañero, con invasión alienígena incluida. Y a todo esto... ¿quién ha matado a la princesa Kenny?

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol
- **Idioma:** Espñaol (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Obsidian/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *southpark.ubi.com/stickoftruth*

Bastante básica y simple, con la información justa

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Clases:** 4
- **Habilidades mágicas:** 4
- **Ataques especiales:** 5
- **Compañeros:** 6
- **Chimpokomón:** 30
- **Equipo:** 103 objetos
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core E2180, Athlon 64 X2 3800+
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 2600XT
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



El Castillo Kupa: ¡el sancta sanctorum! Bueno, sí, en realidad es el patio trasero de la casa de Cartman, pero eso no es importante.



¡Aquí todo vale! Pues sí, Kenny ha decidido ser princesa y embauca con sus encantos a los enemigos. ¿Qué encantos? Pues sus dos...



¡Tranquilo Cartman, la herido no es mortal! Entre otras cosas porque lo que te sale por la boca es ketchup... ¡pero que pasión!



¡La Vara de la Verdad ha sido robada y debes recuperarla! El niño nuevo de South Park, o sea tú, debe unirse a los humanos comandados por el mago Cartman para acabar con los elfos y sus malas artes.



¡Desata todo tu poder contra los alienígenas, Sir Gilip#@$%! Si te preguntas cómo puede ser que un chaval derribe una nave espacial extraterrestre, la respuesta no es sencilla, pero sí muy divertida.

LA IRREVERENTE SERIE DE TV SALTA AL MUNDO DEL ROL EN UN JUEGO GENIAL Y GAMBERRO

Todos hemos pasado por lo mismo alguna vez: ser el nuevo. Qué sensación tan incómodo y extraña, ¿verdad? En el colegio, en la universidad, en el trabajo... conocer un grupo de gente nueva siempre provoca sensaciones encontradas. Puedes estar emocionado por hacer nuevos amigos, o pasar de todo y encerrarte en ti mismo, por vergüenza, miedo o cualquier otra razón. Puedes tener suerte y descubrir al que será un amigo de verdad toda tu vida, o hacerte un enemigo mortal. O puedes irte a South Park y que te pase todo eso, además de encontrarte con la pandilla más alucinante de amigos, personajes surrealistas, malvados gordos que no llegan al metro y medio, paletos descerebrados, pervertidos sexuales, drogadictos, góticos, sociópatas, corruptos y hasta alienígenas. Es decir, gente normal y corriente. Menos los alienígenas, que no son gente. ¿O sí?

Un nuevo soldado en la guerra contra los elfos

Ese eres tú en «La Vara de la Verdad», un espectacularmente bueno y divertido juego de rol ambientado en South Park: el chico nuevo. Un personaje que se muda al pueblo con sus padres y, sin comerlo ni beberlo, se ve luchando en medio de un juego de rol en vivo por el bando de los humanos, capitaneados por Cartman, contra los elfos. Todos quieren el tesoro mítico, el objeto que todo lo puede: ¡la vara de la verdad!

LA REFERENCIA

Dragon Age II

- Ambos son JDR, aunque de estilos muy diferentes. El de BioWare es de fantasía y el de Obsidian cómico.
- El sistema de combate de ambos tiene puntos en común, aunque es más completo el de «Dragon Age II».
- En ambos manejas un grupo de personajes, con habilidades únicas.



¡ESTÁ TODO SOUTH PARK!



Con la ayuda de los creadores de la serie de televisión, Obsidian ha sido capaz de meternos dentro de un gran y épico episodio de la misma, usando el rol como medio y como fin. Todos los personajes relevante de la serie están en «La Vara de la Verdad», desde los chavales protagonistas y sus amigos del colegio, a sus padres, los personajes secundarios y alguno nuevo, incluyéndonos a nosotros, metidos en la piel del niño nuevo del pueblo, que pronto se convertirá en el protagonista.



¡Ay, ay, ay que esto no tiene buenas perspectivas! ¿Cómo has acabado junto al padre de Stan en una nave espacial? Bueno, tú y la mitad del pueblo, porque los alien no tienen límites al abducir...





Cada vez que te cruces con un personaje te llegarán invitaciones de amistad a tu red social. Aparte de mensajes gamberros y coñas.

¡LOS JEFES FINALES!

En «La Vara de la Verdad» el combate es una constante. Llevando a tu grupo o sólo a tu protagonista, llegará un momento en el que un gran enemigo se enfrentará a ti.

¡El vigilante es el primero! Es grande y, además... ¡pelirrojo! Lo peor de lo peor. Además de tener poderes y armas únicas, puede contagiarte con su "pelirrojez". Ya puedes tener cuidado con él.

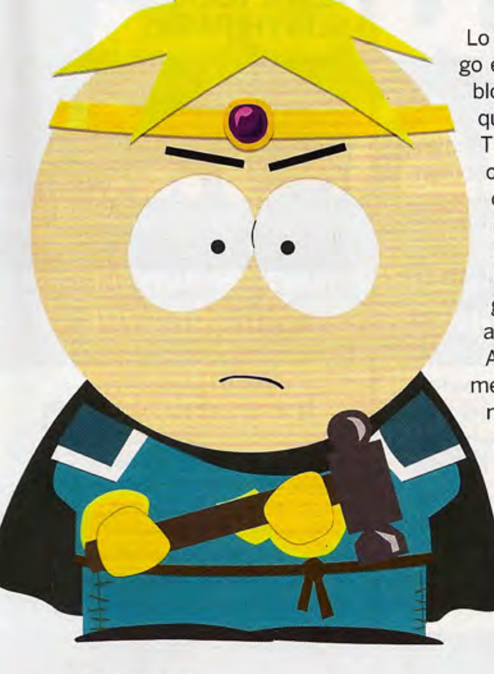




Siempre vienen acompañados. Todo jefe final nunca llegará solo. Siempre vendrá acompañado de acólitos que te harán más difícil el desafío. Pero no hay nada imposible para un héroe...



No hay zona segura en todo South Park. Incluso entre los inocentes parques infantiles se pueden esconder peligros. ¡Camina siempre con mil ojos, porque el enemigo acecha en cada rincón!



UN JDR EN VIVO ENTRE LOS NIÑOS DE SOUTH PARK ACABA DESMADRÁNDOSE A LO BESTIA

Lo que comienza como un juego entre los chavales del pueblo, como suele pasar en cualquier episodio de la serie de TV, pronto se desmadra y se convierte en una guerra sin cuartel, incluso entre mundos. Sí, porque ya te lo hemos dicho, en «La Vara de la Verdad» hay hasta alienígenas. Pero no desvelemos ahora muchos detalles...

Al arrancar el juego lo primero que haces, una vez conocer a alguno de los personajes conocidos de la serie, como Butters, Cartman o Kenny, es ser reclutado por los humanos, para lo que Cartman te enseña los fundamentos del combate contra los malvados elfos, eligiendo también la clase de personaje que serás: guerrero, mago, ladrón o... ¡judío! Ya sabes que Cartman es un poco racista, el muchacho.

Haciendo amigos

El rol de «La Vara de la Verdad» es algo diferente de lo que estamos acostumbrados. Es como estar en un episodio de la serie, pero disfrutando de algunas particularidades: puedes explorar la ciudad con libertad, evitando –o buscando– pelea con los enemigos, que pronto son más que los elfos rivales. Tienes que hacer amigos para conseguir mejorar en ciertas habilidades. Debes hacerte con equipo para pelear: "armaduras", "armas", etc. Debes desarrollar ciertas habilidades especiales de combate –patadas en las partes bajas, pedos sonoros y poderosos...–, mágicas y hasta formar un grupo de compañeros con habilidades únicas, como Kenny engatusando a sus enEmigos con su potencial... ¡erótico!,a Butters como sanador, etc.

Y es que bajo la aparente capa de simplicidad que la estética South Park transmite, ocurre como con la serie de TV: hay mucho, mucho más debajo. Los combates son complejos, exigen conocer al enemigo –puedes averiguar sus debilidades



¡Cómo os atreveis contra unos niños, malditos traficantes! El combate promete ser épico. ¡Hay que acabar con los fabricantes de droga! Y ya de paso, llevárnosla, que es importante para la misión.



¡Estás en la mismísima guarida del bardo! Dicen que los poderes que desata con sus melodía pueden tener efectos devastadores en sus enemigos, y que es capaz de encantar hasta a los animales.

e inmunidades–, debes equiparte adecuadamente para cada pelea, desarrollar a tu personaje no es sencillo y requiere tiempo y esfuerzo, la exploración tiene sus riesgos, los secretos son numerosos y la aventura es, en pocas palabras, sensacional.

Un juego para fans

«La Vara de la Verdad» es un juego de rol excelente, pero no es para todos los jugadores. Su estilo, ambientación, personajes, situaciones... probablemente no gustarán a muchos. Hay que conocer South Park para apreciar el sensacional trabajo de Obsidian adaptando el universo Southparkiano con todo lo que conlleva: palabrotas, insultos, discriminación, sexismo, racismo... pero no para ensalzarlo, sino para burlarse de ello.

Es un juego tan genial y gamberro como la serie: incorrecto, soez, grosero y brutalmente divertido. Y es un gran juego de rol, ligeramente dirigido, pero sensacional. Si quieres disfrutar de un rol diferente y genial, no te lo pierdas. A.P.R.

¡SIR GILI#@$% A TU SERVICIO!

En South Park no eres nadie sin amigos. En «La Vara de la Verdad», además de amigos, debes tener poderes y armas.



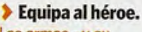
› Elige a tu grupo. Cada personaje que se te une posee habilidades únicas. Debes usar uno u otro según la situación e intercambiarlos, aunque al explorar solo veas uno en pantalla.



› Habilidades mágicas. Independientemete de la clase elegida, algunas habilidades mágicas básicas siempre están disponibles, una vez aprendidas. Cartman te entrenará en ellas.



› Equipa al héroe. Las armas –y su personalización–, el equipo de protección, la selección de habilidades... todo es necesario, y cada detalle es importante, a la hora del combate.





› Los ataques especiales y sus mejoras. Acceder a ciertas habilidades sólo es posible cuando, además de experiencia, acumulas amigos. Y puedes –y debes– mejorarlas para combatir.



› Conoce a tu enemigo. En pleno combate es importante estudiar al rival. Sus resistencias, inmunidades y debilidades te darán la clave para acabar con ellos de forma rápida.

nuestra opinión

VIAJA A SOUTH PARK Y MÉTETE DENTRO DE LA SERIE. Como si de un gran y enorme episodio se tratara, vives aventuras con todos los personajes de la serie de TV.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- Es South Park al 100%. Su estilo gamberro, la perfecta traslación de la estética de la serie de TV, su incorreción política, los diálogos y el humor que destila. ¡Genial para los fans!
- Su profundidad. No evidente al principio, pero es un señor JDR con opciones para todos los gustos.
- El sistema de combate, con más miga de lo que parece, y que cuesta dominar...

Lo que no nos gusta

- Al principio está demasiado dirigido, en general, aunque tras unas horas despliega su potencial.
- Las voces en inglés. Es genial escuchar el doblaje original, pero el español de la serie es muy bueno.

Modo individual

¡Todo por un palo! South Park se mete en tu disco duro en un JDR sensacional, divertido y burro a más no poder. Si los diálogos en inglés son una salvajada, la traducción de los textos es aún más exagerada. Exactamente lo que esperas de South Park. Pero es que, además, es un juego de rol de los buenos, profundo, distinto y original. ¡Un juegazo!

La nota

90

ALTERNATIVAS

› Diablo III: Reaper of...
Uno de los mejores JDR del momento, ampliado con una expansión espectacular.
▶ Más inf. MM 230 ▶ Nota: 98

› M&M X Legacy
Rol mucho más clásico y canónico, para los puristas del género y los amantes de la fantasía.
▶ Más inf. MM 228 ▶ Nota: 92

JUEGO RECOMENDADO micromanía



Sólo una partida más, y lo dejas...

HearthStone Heroes of Warcraft

¡Bienvenido a la taberna! Pasa y siéntate, pero no pidas de beber, porque aquí no hay cerveza... a no ser que te la traigas tú, claro. ¡Aquí lo que hay es mucho vicio!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia/Cartas Online
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Blizzard
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **Lanzamiento:** Disponible **PVP Rec.:** Gratuito
- **Web:** *eu.battle.net/hearthstone/es*

7

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Héroes:** 9
- **Cartas:** 247
- **Modos de juego:** Práctica, Jugar, Arena, Creación de cartas
- **Multijugador:** Sí (1vs1)
- **Micropagos:** Sí (sobres)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core/Athlon 64 X2
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800, Radeon X1600 Pro
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL



Los sobres se ganan o compran. Sí, con dinero real. Cada uno incluye cinco cartas aleatorias, de las que una siempre es especial.



Un saludo nunca está de más. Pero si el rival te cabrea mucho –o quieres fanfarronear– también puedes lanzar amenazas.



¿Has elegido ya las cartas para tu mazo? Conseguir un buen mazo no es tarea fácil. El equilibrio perfecto no existe, en todo caso.



¡Descubre uno de los juegos más adictivos del momento! «Hearthstone. Heroes of Warcraft» toma como base las partidas de cartas de fantasía, enfrentando a dos jugadores, y lo convierte... ¡en un vicio!



No te protejas tanto, que te va a dar igual... Las cartas con protección se convierten, obligatoriamente, en objetivo prioritario. Si tienes varias, puedes trastocar las tácticas del enemigo.

DISFRUTA DE ENFRENTAMIENTOS ONLINE CON CARTAS DE PERSONAJES DE «WARCRAFT»

Todos los meses –es una de las ventajas de trabajar en esto, y reconocemos los afortunados que somos– tenemos la enorme suerte de disfrutar de algún juego sensacional que nos atrapa y con el que nos lo pasamos en grande.

Pero hemos de reconocer que hacía tiempo –quizá desde el lanzamiento de «Civ V Cambia el Mundo» o «XCOM Enemy Within»– que no nos topábamos con un juego que nos enganchara tanto como «Hearthstone». Con él estamos, como con los juegos de Sid Meier, completamente absortos frente al ordenador y cuando nos queremos dar cuenta ha pasado una hora, mientras pensamos que sólo hemos estado diez minutos jugando. Y eso que el juego de Blizzard no puede ser más "tonto": partidas online de cartas de fantasía, enfrentados a rivales humanos. ¡Hala, ya está! Una fórmula más vieja que los propios videojuegos, pero amigo... ¡qué juegazo! ¡Qué bien diseñado está y cómo te engancha!

Así que antes de que empieces con la cantinela de "sólo una partida más" y te dediques a sacrificar vida personal, amigos y horas de sueño, encerrándote con el menú de comida china a domicilio a mano y una sonda para ni levantarte de la silla, piénsatelo bien, porque no hay vuelta atrás.

De Azeroth al tablero

El protagonismo de «Hearthtsone» recae en aquellos a los que hace referencia su subtítulo: los héroes del

LA REFERENCIA

League of Legends

- **Ambos son juegos online** basados en enfrentamientos 1 contra 1.
- **En «Leagu of Legends»** es tan importante la parte de "tower defence" como la elección de fuerzas.
- **«Hearthstone» ofrece partidas rápidas e intensas.** En «League of Legends» la duración de las partidas es mayor.



SERÁ RÁPIDO E INTENSO...



Las partidas de cartas de fantasía, enfrentando a dos jugadores, son la base de «Hearthstone». Las diferencias principales sobre otros juegos similares –las partidas de «Magic», por ejemplo– radica en la ambientación, donde «Warcraft» es el eje en torno al que todo gira, tanto en personajes como en esbirros, así como en la vuelta de tuerca que le ha dado Blizzard a la fórmula, haciéndola sencilla, accesible y profunda.



Si el contrario te apabulla, siempre puedes elegir el noble camino del suicidio... Al menos, aunque el resultado sea el mismo, te puedes evitar ciertas humillaciones. ¡Hay gente muy malvada!





Las misiones diarias ofrecen recompensas, por lo general de dinero. Casi siempre son conseguir victorias con un determinado personaje.

HÉROES Y ESBIRROS

En «Hearthstone» hay nueve héroes diferentes con estilos también diferentes. Sus esbirros son sólo herramientas para diseñar un estilo personal -y demoledor- de juego.



Los nueve héroes. Guerreros, chamanes, sacerdotes, magos... cada uno de los nueve protagonistas de «Hearthstone» posee una habilidad especial diferente y única.



Y sus esbirros. Cada héroe tiene acceso a 15 cartas únicas de esbirros, más un centenar largo de cartas comunes. Combinarlas adecuadamente es la clave para la victoria. Bueno, y algo de azar...



¡Qué bien, cuanta carta nueva! A medida que consigues victorias se van desbloqueando cartas nuevas. Las doradas poseen gran cantidad de polvo arcano que puedes usar, si las desencantas, para crear otras.

universo «Warcraft»: Garrosh, Malfurion, Jaina, Thrall... Hasta nueve héroes se convierten en los capitanes que comandarán a los esbirros representados en los mazos de cartas que manejas.

Cada mazo está compuesto por 30 cartas, y puedes elegirlas –no todas están disponibles al principio, claro– de un total de casi 250. Cada héroe de los nueve disponibles posee 15 cartas únicas y personales, asociadas al personaje también por su clase y poderes. Algunos héroes son netamente ofensivos, como Rexxar el cazador, y sus cartas personales y su poder primario también lo son. Otros son defensivos, como Anduin, el sacerdote, y sus cartas también usan la sutileza de la magia para conseguir poder, o la sanación como habilidad primaria. Así, cada personaje tiene un estilo de juego específico que viene basado en ciertas premisas, pero tú puedes moldearlo a tu aire usando las cartas que quieras, y haciéndolo tuyo. Y las posibilidades son casi ilimitadas.

CONSEGUIR UN BUEN MAZO NO ES TAREA FÁCIL. EXIGE TIEMPO, ESFUERZO Y DEDICACIÓN

Conoce a tu enemigo

Las partidas de «Hearthstone» son, por lo general, rápidas e intensas. Los segundos de reflexión son necesarios, porque mucho más importante que disponer de un mazo con cartas poderosas es disponer de uno equilibrado, capaz de solventar situaciones imprevistas que, en un juego como éste, son todas. Cada jugador es un mundo, posee un estilo personal y una forma de jugar con unas cartas que es distinto a otro que tuviera un mazo idéntico. Así que es importante conocer las habilidades, cartas y estilos de cada héroe, de forma objetiva, y saber las posibilidades que manejan. Sí, en otras palabras, hay que echarle tiempo para jugar con todos y aprender su potencial.

Por otro lado, en «Hearthstone» es importante saber adaptarse. Y tener en cuenta que, por muy poderosas que sean tus cartas, la suerte influye. No sólo con el mazo del rival –y el propio rival, pues





Las cartas con efectos multiplicadores, de muy distintos tipos, son la clave de una partida. Puedes coger la carta más insignificante y convertirla en un destructor total, capaz de acabar con cualquiera.



Las cartas de secretos pueden dar un vuelco a la partida. Si estudias las técnicas de tu adversario y posees una carta de secreto, quizá puedas conseguir que lo que iba a ser una derrota segura se invierta.

PARA JUGAR EN SERIO ONLINE...

Una de las claves del juego está en la creación de cartas, necesarias para formar un buen mazo para competir online.



› Desencanta tus cartas encantadas. No es un trabalenguas, es que para conseguir el polvo arcano o bien lo ganas en la Arena o desencantas tus cartas encantadas, para poder crear nuevas cartas.



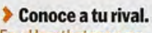
› Elige bien qué cartas quieres crear. Las posibilidades de creación vienen dadas por el coste de cada carta. Elige bien tus opciones e investiga bien las posibilidades antes de gastar tu polvo.





› Crea un mazo equilibrado. Conviene combinar cartas especializadas de personaje con otras comunes, y ver cuáles se adaptan mejor a tu estilo. Aun así, todo dependerá de a quién te enfrentes.





› Conoce a tu rival. En «Hearthstone» no todo depende de tu mazo. Ni siquiera del azar. También de qué cartas suele manejar cada personajes, para preparar tácticas según tu mazo y el rival.



› La Arena es cosa aparte. En la Arena se gana dinero –virtual–, polvo y sobres de cartas, pero aquí formas el mazo con cartas aleatorias. Tu mazo personal no importa. Aprende a jugar así.

hay héroes que se enfrentan mejor a unos rivales que a otros –, sino el cómo el azar dispone el orden de aparición de las cartas de tu mazo. En un segundo, una partida puede dar un vuelvo dependiendo de una carta. Pero hay que saber jugarlas.

Las cartas multiplicadoras de poder, y saber usarlas con cabeza, amén de otras especiales, como las de secretos, pueden convertir a un rival débil, en teoría, en una bestia que te destroce en dos manos. Y eso engancha, porque quieres aprender de tus errores y hacerlo mejor la siguiente vez. Y ahí, amigo, es cuando ya estás perdido..

Tu héroe personal

La creación de cartas que permite «Hearthstone», los desafíos en la arena para ganar sobres de nuevas cartas aleatorias –o pagar por ellos–, y las "misiones" diarias, para ganar más puntos y experiencia, ponen la guinda a un diseño redondo para un juego genial, gratuito y que te va a tener pegado al PC –y al iPad, en el futuro– más de lo que imaginas. ¿Otra partida? A.P.R.

ALTERNATIVAS

› The Banner Saga

Un juego de estrategia mucho más "clásico", donde también los héroes pelean por turnos.

▶ Más inf. MM 229 ▶ Nota: 88

› DOTA 2

Un MOBA basado inicialmente en el universo de Blizzard, que ha adquirido personalidad propia.

▶ No comentado en Micromanía

nuestra opinión

PARTIDAS SIN FIN CON TUS CARTAS. **Selecciona a tu héroe y crea el mejor mazo de 30 cartas para participar en combates online ambientados en «Warcraft».**

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○
- › Sonido ●●●●○○
- › Jugabilidad ●●●●●●
- › Dificultad ●●●○○○
- › Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- La sencillez de la idea y lo complejo que es dominar todas las posibilidades de juego.
- Brillantes dirección artística y el trabajo de los ilustradores de Blizzard con las cartas.
- La creación de cartas. Es tan sencillo como todo lo demás, pero elegir bien... tiene su miga.
- Lo que engancha. Aunque esto casi es malo, ¿no?

Lo que no nos gusta

- El matchmaking se basa en el rango del jugador, no en las estadísticas de la composición del mazo.
- La incidencia del azar en la secuencia de aparición de las cartas te puede destrozar tus estrategias.

Modo multijugador

Sólo una partida más, sólo una carta más... Sencillo de jugar, difícil de dominar. Una idea sencilla hecha aún más asequible por Blizzard y dándole ese toque que sólo ellos tienen. Divertido, adictivo a más no poder, entretenido hasta para crear cartas, héroes carismáticos, un diseño artístico sobresaliente... ¡No puedes dejar de jugar!

La nota

98

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Es hora de elegir bando...

The Walking Dead Temporada 2 Episodio 2 A House divided

¿Muertos vivientes y mordientes? Hace tiempo que dejaron de ser el problema. Ya ni siquiera lo es la comida. Ahora el problema son los amigos. O los que dicen serlo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Telltale/Skybound
- **Distribuidor:** Telltale/Steam
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 22,99 €

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Actos:** 5
- **Elecciones clave:** 5
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** ATi o NVIDIA con 512 MB de RAM
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam/Telltale shop)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



La tensión se corta con un cuchillo. La desconfianza en un mundo que se ha vuelto -aun más- salvaje eleva la tensión.



Clementine se convierte en una exterminadora. Enfrentarte a muertos vivientes era aterrador... hace tiempo. Ahora es una rutina.



¡Kenny ha vuelto! En un afortunado giro de guión -preparando una nueva situación extrema-, vuelve a escena un viejo amigo de Clem.



La aventura zombi continúa en «A House Divided». El nuevo episodio de «The Walking Dead» llevará a Clementine y sus amigos a otra situación límite, en la que habrá que escoger un bando, te guste o no.



¿Y ahora qué, ya te han descubierto? La inocencia de Sarah le lleva a desvelar -para bien- que una nueva amenaza se cierne sobre el grupo que ha acogido a Clementine. ¿Cuál será el siguiente paso?

CLEMENTINE DESCUBRE QUE SE HA UNIDO A UN GRUPO PERSEGUIDO POR UN OSCURO PERSONAJE

Vivir con miedo es terrible. Ya lo decía Red, el personaje de Morgan Freeman en Cadena Perpetua. Pero en el mundo de los muertos vivientes no se puede vivir de otro modo, por desgracia. Siempre durmiendo con un ojo abierto. Siempre temiendo a tanto a zombis como a supervivientes. Casi siempre, los vivos constituyen un peligro aun mayor que los infortunados zombis.

Clementine ha venido aprendiendo esto, y dejando atrás su inocencia, de la peor manera. Perdiendo amigos. Ganando otros. Pero siempre en plena huida hacia adelante.

Toca elegir

El segundo episodio de «The Walking Dead» vuelve a situar a su nueva protagonista frente a situaciones desesperadas, donde sólo se pueden tomar decisiones y asumir las consecuencias. No se trata de hacerlo bien o mal. Hagas lo que hagas, siempre pasará algo después. A veces será mejor para todos, otras no tanto. Pero la intensidad emotiva de este nuevo capítulo sube enteros. Si «All that Remains» sentaba las nuevas bases de este temporada con un arranque dramático y un desarrollo lleno de escenas de una brutalidad visceral, «A House Divided» no se queda atrás, pero te sitúa frente a elecciones más ambiguas moralmente, más estresantes en lo psicológico y no tanto en lo físico.

De hecho, buena parte de los puzles "físicos" desaparecen y Tell-

LA REFERENCIA

The Walking Dead S2 Ep1

- En «A House Divided» la mayoría de personajes que aparecían en «All that Remains» siguen en el grupo.
- El número de puzles es menor en este segundo episodio.
- Las secuencias de acción de «A House Divided» son más numerosas y, en algún caso, más dramáticas.



DE AQUELLOS POLVOS...



Las consecuencias, las secuelas de tus acciones y decisiones, como siempre en «The Walking Dead», definen el devenir de la trama en «A House Divided». Lo que jugaste y decidiste en el primer episodio de la nueva temporada del juego de Telltale es lo que define lo que ocurre ahora. Bueno, y las decisiones que tomes a lo largo de las dos horas largas de este nuevo episodio, claro. Y hay muchas sorpresas y giros...



Maldita sea, ¿cómo ha podido acabar esto así? Nadie está a salvo en el mundo de los zombis y las pérdidas para Clementine son continuas. ¿Podrá resistirlo o acabará derrumbándose al final?





¡A un lado, a otro, esquiva! Los quick time events siguen marcando el ritmo en el enfrentamiento contra zombis y algunos enemigos.

ELIGE TU BANDO, CLEM

Como siempre, las elecciones clave en «The Walking Dead» están a la orden del día. Y aunque algunas elecciones son dolorosas, los viejos amigos siempre estarán ahí.

¡No estaba muerto! Pero tampoco de parranda, no. Kenny aparece por sorpresa para dar una alegría a Clementine. Pero esto la pondrá en un dilema, ante la crisis que se avecina.





¿Con quién te sentarás? Toda elección tiene consecuencias en «The Walking Dead», aunque sea tan inocente como con quién te sientas a cenar. ¿Ya te lo has pensado bien?



Menos puzles y más sencillos que en el primer episodio. Clementine se ve enfrentada a más decisiones dolorosas y algo más de acción, pero en el apartado puzles la cosa se ha simplificado bastante.

tale apuesta en este episodio más por la acción, la exploración y sobre todo por la toma de decisiones, que afectan más allá de la elección en las respuestas de los diálogos, pero que en algunos momentos clave –como en anteriores entregas de la serie– se tornan puntos de inflexión para el posterior desarrollo de la historia.

Nuevos actores entran en escena

Otra de las clave de «A House Divided» es la aparición de nuevos personajes, que empezarán a llevar a Clementine por un camino que muchas veces no querrá recorrer. Y no hablamos sólo de personajes nefastos, peligrosos o desalmados. Hace tiempo que en «The Walking Dad» se borraron las fronteras entre el bien y el mal. Y los personajes que pueblan el drama sólo intentan sobrevivir.

LA APARICIÓN DE UN VIEJO AMIGO APORTA UN TOQUE DE ESPERANZA, QUE PRONTO SE VE AMENAZADO

Pero, pese a todo, sí, hay personajes con menos escrúpulos que otros a la hora de luchar por sobrevivir, mientras que la reaparición de viejos amigos consigue que en el horizonte de Clmenetine se dibuje, al menos, la posibilidad de la esperanza. Lo que, de nuevo, te devuelve a ese punto crítico en que la toma de decisiones y ciertas elecciones pueden suponer para alguien la diferencia entre vivir y morir. Y a veces la responsabilidad será sólo tuya. Difícil tesitura.

Pero si antes decíamos que «A Hosue Divided» dejaba más o menos a un lado el apartado de los puzles, comparándolo con el episodio anterior, sí que refuerza –o al menos no rebaja– las secuencias de acción. Más intensas, más breves, quizá, pero también más brutales.

Pulsa... ¡ahora!

Por supuesto, todas las escenas de acción se siguen basando en los quick time events, o sea en pulsar ciertas teclas en el momento correcto, para esquivar o golpear, o en hacerlo repetidamente, simulando un esfuerzo del personaje al empujar o agarrar algo.

Y también tienes que demostrar tu puntería en algunos





¡Aparta sucio monstruo! Bueno, no lo va a hacer por su propia inicitiva ni aunque se lo grites, así que mejor elige bien tu herramienta para mantener alejados a los zombis y, si puedes, acabar con ellos.



¡Tienes pocas balas, así que apunta bien! Porque si un ejército –bueno, un grupo numeroso– de muertos vivientes se te acerca y lo único que tienes es una pistola, ya puedes afinar tu puntería.

instantes, en que blancos en movimiento se acercan a ti y debes mantener el pulso firme. Algo difícil teniendo en cuenta la tensión del momento y la certeza de que tu munición es más que escasa.

En definitiva, «A House Divided» eleva la tensión emocional, el estrés de Clementine y, sin llegar a ser brutalmente despiadado, sí deja pistas de que lo que vendrá en el tercer episodio va a ser mucho peor. Mucho, mucho peor.

Conseguir dar una vuelta de tuerca más, retorcerte emocionalmente y mantenerte en vilo, consiguiendo que empatices con un personaje virtual, no está al alcance de casi ningún juego, pero Telltale lo consigue episodio tras episodio.

La magnífica interpretación de los actores –pese a seguir estando todo el juego en perfecto inglés– es otro factor que suma para conseguirlo y, en definitiva, contribuye a meterte en el mundo del juego. A sentir la tensión de sus protagonistas. Si aún no has jugado esta temporada a de «The Walking Dead», no esperes más. A.C.G.

ALTERNATIVAS

›Broken Age

La nueva aventura de Tim Schafer recupera el espíritu de títulos clásicos del género.

▶ Más inf. MM 229 ▶ Nota: 88

›The Wolf Among Us

El segundo episodio de la aventura de Bigby ofrece un diseño y jugabilidad similares.

▶ Más inf. MM 229 ▶ Nota: 88

AMIGOS Y ENEMIGOS

Ibus ipsanda ereris vellit mo vidis est harcil ipsa nienda nit volut veniet odit aut rest, aut modi dolora numquam, sitatur



Un misterioso visitante irrumpe en el refugio de la comunidad que te acogió en el episodio anterior. Dice que sólo busca a unos amigos. ¿O no?



Cierto patetismo y humildad –¿demasiada?– parecen merecedores de una ayuda para esta pobre madre. Aunque las apariencias engañan.



Una sencilla frase puede conseguir que Walter actúe de formas muy diferentes. Ser honesto o no con él, tendrá sus consecuencias.

nuestra opinión

EL PELIGRO YA NO SON LOS ZOMBIS. La trama de «The Walking Dead» se complica con la aparición de nuevos personajes, viejos amigos y nuevos... aún no se sabe.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- ↑ Que el centro de la trama se aleje bastante de los zombis, para centrarse más en los personajes.
- ↑ Los giros de la historia con la aparición de viejos conocidos de Clementine.
- ↑ Las elecciones que te obliga a hacer el juego, nada sencillas y de dudosas consecuencias.

Lo que no nos gusta

- ↓ Que sigamos sin verlo doblado a nuestro idioma.
- ↓ La duración de cada episodio sigue haciéndose cortísima. Demasiado.
- ↓ Apenas hay puzles y son demasiado sencillos.

Modo individual

Se acercan los momentos críticos para Clementine. El desarrollo de la historia de esta segunda temporada se va haciendo cada vez más brutal y cruel para la protagonista, con elecciones cada vez más dramáticas y acciones más cruentas que te van empujando a acciones terribles. Un segundo episodio sensacional de Telltale.

La nota

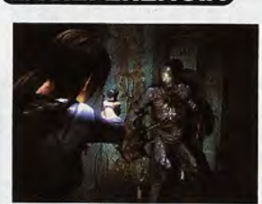
91

El día de la marmota zombi

Resident Evil 4 HD

Tipos que hablan un español con un leve tonillo mexicano, policías nacionales españoles que hablan en inglés, zombis, paletos... ¿de qué nos suena todo esto?

LA REFERENCIA



Resident Evil Revelations

- Se trata de otra adaptación remasterizada de la saga, aunque esta vez procedente de una consola portátil.
- En «Revelations» manejas varios personajes por parejas mientras que en «Resident Evil 4» no.

El Survival Horror en PC vive una extraña segunda juventud. Por llamarla de algún modo. No es que no aparezcan nuevos juegos, que lo hacen. Ahí están títulos como «Amnesia A Machine for Pigs» o el sensacional «Outlast». Hablamos de juegos nuevos, pero que no lo son, y que pertenecen a la que fue la saga más legendaria del género, «Resident Evil», claro está.

La saga de Capcom, de repente, se ha puesto a remasterizar algunos de sus títulos clásicos de consola para lanzarlos en PC, como «Revelations», con resultados bastante notables. Pero parece que le han dado al botón de turbo en la máquina de remasterizar y ahora se lanza «Resident Evil 4», el juego que dió el pistoletazo de salida a la modernización de la saga, con nueva perspectiva visual y de diseño de acción. Pero «Resident Evil 4» ya había salido en PC –en 2007–, así que ahora la excusa es el HD y las nuevas texturas. Bastante débil, en nuestra opinión, para devolver a la vida a un clásico de la saga que estaba muy bien como estaba. Y puestos a meterle mano, un remake completo habría tenido más sentido y, probablemente, mejores resultados.

Ese acento "español"

En su momento, por aquello de la coherencia con la versión de GameCube y demás, «Resident Evil 4» apareció con sus voces en inglés, pero dejando a los paletos del sur de Europa hablando en el español original con un extraño acento sudamerica-

VUELVE REMASTERIZADA UNA DE LAS ENTREGAS DE LA SAGA MÁS FAMOSA DE SURVIVAL HORROR

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.residentevil.com/re4pc* Más simple que el asa de un cubo y tan vacía como uno.

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tipos de arma:** 6 (más granadas)
- **Guardar partidas:** Puntos de control (máquinas de escribir)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 4850, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL


Algo está afectando a los lugareños... ¡españoles! Sí, si no lo sabías o no lo recuerdas, la acción pasa en la piel de toro.



Los monstruos mutantes siguen presentes. Los zombis ya son más que zombis. Ahora el peligro adquiere terribles y letales formas.



Así que hay un culto detrás de todo esto... Bueno, la historia de «Resident Evil 4» es bastante compleja, así que espérate de todo.


«Resident Evil 4» vuelve en una edición remasterizada. Una de las mejores entregas de la saga regresa en formato HD, con mejoras visuales, aunque se trata exactamente del mismo juego.


¿Por qué todos intentan acabar con León? No son zombis, pero parece que el mundo se ha vuelto loco y oculta un terrible secreto. ¿Quién estará detrás? Umbrella, seguro...

no/mexicano. Todo eso sigue igual. Puestos a una remasterización, el asunto del doblaje podría haber sido una prioridad. Se nos ocurre.

Puestos a remasterizar, también, el hecho de soportar el mando de Xbox 360 para Windows se podría haber visto acompañado de un remapeado total de los controles, bastante deficientes al jugar con el mando y un dolor total al hacerlo con teclado y ratón.

En Capcom se deberían haber dado cuenta de que casi 10 años es mucho tiempo en la industria y los jugadores nos hemos acostumbrado a unos sistemas de control casi estandarizados que funcionan hoy de forma MUY distinta. Las dos primeras horas te las pasas peleándote con los controles, no jugando.

En todo caso, «Resident Evil 4 HD» es un buen juego. Ya desfasado, pero buen juego. Tiene una buena historia, es difícil, desafiante.

Pero si se hace una remasterización, no basta con unas texturas que apenas se diferencian entre el modo original y el HD, ni unos controles nefastos. Hace falta algo más que llamarse «Resident Evil» para –volver a– triunfar. **F.D.L.**

ALTERNATIVAS

›Castlevania LoS 2

Un excelente juego de una de las sagas más legendarias del soft japonés, llena de acción y calidad.

▶ Más inf. MM 229 ▶ Nota: 92

›Metal Gear Rising...

Estilo de acción japo 100%, con una historia paralela a la más popular de «Metal Gear».

▶ Más inf. MM 228 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

EL RESIDENT EVIL MODERNO VUELVE. La entrega de «Resident Evil» que inició la fase moderna de la saga vuelve remasterizada con ligeras mejoras visuales.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●○○○
- ›Sonido ●●●○○○
- ›Jugabilidad ●●●○○○
- ›Dificultad ●●●●●○
- ›Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- ↑ La historia sigue siendo una de las mejores de toda la saga, con Leon de protagonista.
- ↑ El soporte del mando de Xbox 360 para Windows. MUY recomendable para jugar.

Lo que no nos gusta

- ↓ Las mejoras visuales con texturas HD no son tan notables ni tan HD, viendo lo que hay hoy en día. Casi habría sido mejor un remake completo.
- ↓ Los controles con teclado y ratón son un auténtico dolor. El mando es casi imprescindible, pero el mapeado de los controles es extraño y confuso. Se tendría que haber adaptado mejor.

Modo individual

La moda de la remasterización se come a uno de los mejores «Resident Evil» de la saga. Una buena historia, el comienzo de la fase más moderna de la saga... «Resident Evil 4» dio un vuelco a la serie, pero esta edición HD se nota desfasada en diseño de jugabilidad y tecnología –no es tan bueno el HD–. Y los controles son un espanto.

La nota

65

¡Vuelve el ninja!

Strider

Saltar, correr, saltar, pelear, saltar, sacar la espada... ¡Buf! Lo de ser ninja es muy molón, pero cansa lo suyo. Mejor coge tu mando y tu PC, que lo virtual es más fácil.

LA REFERENCIA



Metal Gear Rising Revengeance

- Ambos son juegos de acción de influencia japonesa, pero «Metal Gear» es mucho más variado y "realista".
- El diseño de acción en «Metal Gear» es totalmente 3D, mientras que «Strider» ofrece una jugabilidad típica de 2D.

Cuando teníamos 25 años menos y las recreativas eran lo más en tecnología, los juegos japoneses eran de lo mejorcito que uno podía pedir, en un intenso duelo con los norteamericanos. La acción era directa, explosiva, sin paliativos. Los desafíos, impresionantes. Todo para que nos rascáramos el bolsillo y soltáramos una moneda tras otra.

Juegos como «Strider» eran el perfecto ejemplo de esa filosofía a medio camino entre la diversion y el expolio monetario –pero sarna con gusto no pica, como se suele decir–, así que nos gastábamos todo lo que teníamos de paga en un pispás, y a esperar a la semana siguiente, mientras mirábamos con envidia al resto de jugones que aún tenían una moneda de cinco duros más que gastarse.

Los tiempos han cambiado, pero los buenos juegos no tienen por qué hacerlo. Mucha más si se ponen al día de forma tan impresionante como ha hecho Double Helix con «Strider». Han cogido exactamente el mismo estilo de juego, lo han rodeado de una tecnología gráfica de primera, le han dado una agilidad tremenda a la acción y nos lo colocan con un lacito –virtual– para hacer negocio con nuestra nostalgia. Y vaya si lo han conseguido.

En la piel del ninja

Hyriu es un Strider, un agente especial de una organización de asesinos dispuestos a acabar con la vida del malvado Meio, un villano que dirige con mano de hierro los destinos de la

VUELVE UN CLÁSICO DE LAS RECREATIVAS, EN UN REMAKE ESPECTACULAR Y MUY DIVERTIDO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Plataformas
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Double Helix/Capcom
- **Distribuidor:** Capcom/Koch/Steam
- **Nº de DVDs:** Descarga Digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 14,99 €
- **Web:** *www.facebook.com/stride*

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tipos de ataque:** 6
- **Mejoras:** 8
- **Armas principales:** 1 (Katana)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Quad Q9550, Phenom II X3 720
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5770,
- **Conexión:** ADSL (activación y descarga Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Aunque la jugabilidad es plenamente 2D «Strider» ofrece algunas secuencias más impactantes en puntos concretos del mapa.



Un buen espadazo... ¡y listo! La mayoría de enemigos no son rivales para ti, que con un mandoble de tu katana los despachas.



Pero hay otros enemigos que... Sí, los jefes finales son desafiantes, impresionantes y muy grandes. ¡Esto sí es un combate!



¡Salta, pequeño ninja, salta! «Strider», una auténtica leyenda de las recreativas, vuelve en una nueva versión puesta al día en jugabilidad, diseño y tecnología. Un juego con el que Double Helix da en el clavo.



¡Cuidado, que te coge! Los ataques de algunos enemigos son realmente espectaculares, mucho más con el excelente uso de los efectos visuales y de partículas que se usan en el juego.

sociedad de Kazakh City. Y ya está, eso es lo que hay. Matar al malo, cargarse todos los soldados robot que se cruzan en tu camino y hacerlo de modo espectacular y vertiginoso mientras salta en escenarios creados en 3D pero dotados de jugabilidad 2D. Esto es, con vista lateral y un scroll de locura.

Algo tan sencillo como eso da unos resultados maravillosos en el remake de Double Helix. La calidad técnica es brillante, la jugabilidad, total. Es sencillo, comodísimo de manejar –mejor con un mando, aunque con teclado y ratón va de fábula– y engancha que no veas. Eso sí, aunque algunos momentos puntuales –algún jefe final– se te pueden atragantar, no es un juego excesivamente largo. Aunque... qué juego de acción lo es hoy día.

Aun así, por el precio tan increíble de 15 euros y una diversión inmediata, junto a una realización impecable, es tan bueno disfrutar de la nostalgia como conocer un estilo de juego que no pasa de moda, si es que no conoces el juego original. Un título recomendable para todos los jugadores a los que les guste la acción sin concesiones. F.D.L.

ALTERNATIVAS

›Castlevania LoS 2

Aunque no es un juego japo, sus orígenes sí, y Mercury Steam lo ha clavado en ese sentido.

▶ Más inf. MM 229 ▶ Nota: 92

›Metal Gear Rising...

Acción japo sin paliativos en una de las historias secundarias de la saga «Metal Gear».

▶ Más inf. MM 228 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

CONVIÉRTETE EN NINJA Y DISFRUTA DE LA ACCIÓN. Juego de acción intensa, donde plataformas y combate se unen en un estilo clásico, propio del "remake" que es.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○○
- ›Sonido ●●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●●○
- ›Dificultad ●●●○○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta

- ↑ Inmediatamente te mete en acción y no te da un segundo de tregua. Es sencillo y divertido.
- ↑ La velocidad vertiginosa. Hay veces que te paras un minuto sólo para tomar aire.
- ↑ Los enfrentamientos con los jefes finales: desafiantes e impresionantes.

Lo que no nos gusta

- ↓ El uso de los puntos de control para asegurar el avance. Pocos y mal colocados.
- ↓ Que las voces no estén dobladas.
- ↓ Requisitos mínimos demasiado elevados.

Modo individual

Disfruta de la nostalgia, disfruta de la acción 2D. Un remake espectacular en diseño y calidad técnico. La acción ninja de «Strider» no sólo no pasa de moda, sino que se ha puesto al día de manera brillante por Double Helix. Si te gustan las plataformas y notar cómo la adrenalina te corre por las venas, no te lo pierdas.

La nota



LOS MEJORES JUEGOS DE ESPADA Y BRUJERÍA


DISHONORED


CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2


DMC DEVIL MAY CRY


THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION


THE ELDER SCROLL V SKYRIM


DIABLO III REAPER OF SOULS


SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD


MIGHT & MAGIC X LEGACY


DARK SOULS PREPARE TO DIE EDITION

¡HÉROES EN BUSCA DE UN MUNDO QUE SALVAR!

LOS MEJORES JUEGOS DE ESPADA Y BRUJERÍA

Fantasía, acción, monstruos, criaturas sobrenaturales, dragones... todo ello tiene cabida en los juegos de espada y brujería. Incluso, hay hasta alienígenas. En serio.

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

» **Estudio:** Mercury Steam/Konami
» **Distribuidor:** Konami » **Año:** 2014
» **Valoración:** ●●●●●

La vuelta de tuerca que Mercury Steam ha dado al universo de «Castlevania» ha ofrecido espectaculares resultados con la última entrega de la saga, un juego que combina acción y aventura de forma espectacular, divertido, variado, con una historia que da mil vueltas y giros, y horas de diversión frente al monitor. Un juego totalmente recomendable.





INFOMANÍA

- Género: **Acción/Aventura**
- Ambientación: **Medieval/Actual/Sobrenatural**
- Idioma: **Español (textos)**
- Comentado en Micromanía: **229**
- **www.konami-castlevania.com/castlevania-lords-of-shadow-2/**

DMC DEVIL MAY CRY

» **Estudio/Compañía:** Ninja Theory/Capcom
» **Distribuidor:** Koch Media » **Año:** 2012
» **Valoración:** ●●●●●

El testigo que los grandes productores nipones han cedido a los estudios occidentales con algunas de sus sagas más legendarias ha ofrecido resultados sensacionales. «Castlevania» es un ejemplo. «Devil May Cry», otro. Eso sí, te ha de gustar este estilo de acción tan único y... bueno, japonés. Pero es un juegazo lleno de espadas, armas y hechizos.





INFOMANÍA

- Género: **Acción/Aventura/Rol**
- Ambientación: **Fantástica/Contemporánea**
- Idioma: **Español (textos)**
- Comentado en Micromanía: **216**
- **www.devilmaycry.com**

DISHONORED

» **Estudio/Compañía:** Arkane/Bethesda
» **Distribuidor:** Koch Media » **Año:** 2012
» **Valoración:** ●●●●●●

Crear una nueva marca es complicadísimo en el panorama actual. Una de éxito, claro. Y es algo que Arkane y Bethesda han conseguido con uno de los juegos más increíbles y espectaculares que puedas imaginar. Una combinación inusual de acción, rol y aventura, con una estética y una ambientación a caballo entre el cómic y el steampunk, resultó en «Dishonored» en uno de los juegos imprescindible en toda buena colección. Armas, magia, tecnología... todo se da cita en un juego que has de probar para descubrir en realidad de lo que es capaz. «Dishonored» es único. Como su mundo, sus posibilidades y la profundidad de su diseño de jugabilidad.



INFOMANÍA

- Género: **Acción/Aventura/Rol**
- Ambientación: **Steampunk**
- Idioma: **Español (textos y voces)**
- Comentado en Micromanía: **213**
- **www.dishonored.com**

Un auténtico prodigio visual y de jugabilidad. «Dishonored» es uno de esos juegos que, desde el primer instante, cautivan por sus posibilidades y su diseño.

Es difícil encontrar a un jugador de PC al que no le entusiasmen los mundos de fantasía, en los que la ambientación de espada y brujería imperen. Pero no todo es fantasía cuando hablamos de esto. ¿Te imaginas un juego de este estilo pero ambientado en un pueblo actual? ¿O una dimensión paralela sobrenatural? ¿O un universo steampunk? Es algo que no es difícil de encontrar hoy día en el panorama actual del PC, aunque, por supuesto, los mundos medievales tienen una posición predominante en los universos de espada y brujería. La literatura es mucha y muy influyente, y prácticamente todos ellos beben de la gran obra de Tolkien y otros autores legendarios.

Pero también podemos encontrra variedad de géneros aquí, con dos grandes bandos: acción y rol.

DRAGON AGE



BioWare ha sido capaz de continuar el espíritu de «Baldur's Gate» creando un fascinante universo con dos entregas radicalmente distintas.

- **DRAGON AGE ORIGINS.** Una mirada única y revolucionaria al rol más clásico para PC.
- **DRAGON AGE 2.** Más centrado en la acción, perdió algo el espíritu de la saga, pero es estupendo.



De las novelas al PC. CD Projekt RED no consiguió sólo un espectacular juego de rol, sino uno de los más profundos, realistas y adultos que se pueden encontrar en PC.

THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION

» Estudio/Compañía: CD Projekt RED
» Distribuidor: Namco Bandai » Año: 2010
» Valoración: ●●●●●●

Es, sin duda, un auténtico clásico del rol y de los universos de espada y brujería, a los que representa de forma casi arquetípica. ¿Qué hay más de espada y brujería que un brujo con no una, sino dos espadas? Pero, además, el título de CD Projekt RED cuenta con una cuidadísima historia, unos personajes increíbles, una profundidad incomparable y un tono oscuro, adulto y realista –sí, realista– como pocas veces se ha visto en un juego.

«The Witcher 2», más ahora que su sucesor se nos queda a un año vista, merece un nuevo vistazo y una sesión de rejugabilidad. Verás como, aún hoy, eres capaz de descubrir nuevos detalles y diálogos que se te pasaron por alto...



INFOMANÍA
- Género: **Rol/Acción/Aventura**
- Ambientación: **Fantástica/Medieval**
- Idioma: **Español (textos)**
- Comentado en Micromanía: **197**
- **thewitcher.com/witcher2**

THE ELDER SCROLL V SKYRIM

» Estudio/Compañía: Bethesda
» Distribuidor: Koch Media » Año: 2011
» Valoración: ●●●●●●

Si no has jugado a «Skyrim», es que ni te gusta el rol, ni los mundos de fantasía y de espada y brujería. Ni los juegos. Porque es un número uno de todo ello. Es, por ahora, el último de la saga –hablamos de aventuras individuales, claro–, y aunque no hay nada confirmado, todos soñamos ya con una sexta entrega. Y con más dragones.





INFOMANÍA
- Género: **Rol/Acción/Aventura**
- Ambientación: **Fantástica/Medieval**
- Idioma: **Español (textos)**
- Comentado en Micromanía: **203**
- **www.elderscrolls.com/skyrim**

DIABLO III REAPER OF SOULS

» Estudio/Compañía: Blizzard
» Distribuidor: Activision Blizzard
» Año: 2014 » Valoración: ●●●●●●

La expansión –espoeradísima– de «Diablo III» ha puesto, además, patas arriba la jugabilidad del mismo gracias al parche previo. Unos cambios que afectan a la jugabilidad, a los objetos y a muchos conceptos básicos del original. «Reaper of Souls» es un auténtico despliegue de buen diseño y jugabilidad, que hace aún más grande a «Diablo III».





INFOMANÍA
- Género: **Rol/Acción**
- Ambientación: **Fantástica/Medieval**
- Idioma: **Español (textos y voces)**
- Comentado en Micromanía: **230**
- **eu.battle.net/d3/es**

LA PERSPECTIVA DEL MOBA



Las arenas multijugador aportan una visión diferente de los mundos de espada y brujería, adaptando esta ambientación a combates rápidos e intensos.

- **DOTA 2.** Inspirado por el universo «Warcraft», es uno de los MOBA más en boga que puedes jugar hoy.
- **LEAGUE OF LEGENDS.** Millones de jugadores se dan cita a diario en combates que arrasan en eSports.

AUNQUE ES FÁCIL PENSAR SÓLO EN MUNDOS DE FANTASÍA, LA VARIEDAD ES MUCHO MAYOR

Los juegos que pertenecen a la segunda categoría son mayoritarios, puesto que también engloban universos online. Pero no debemos dejar de lado otros estilos aparte, como los que los MOBA han establecido últimamente, alzándose como un género en sí mismos. Ahí están nombres como «DOTA 2» o «Leagie of Legends», mientras que en el rol tenemos a clásicos como «The Elder Scrolls», «The Witcher»,

MIGHT & MAGIC X LEGACY

» **Estudio/Compañía:** Ubisoft
» **Distribuidor:** Ubisoft » **Año:** 2014
» **Valoración:** ●●●●●○



El regreso a los cánones de-rol con la nueva entrega de «Might & Magic» es un homenaje a la misma saga, al género y a los jugadores más veteranos. El resultado es un JDR realmente impresionante, eso sí, no apto para todos los jugadores. Su acción parecerá lenta y desesperante a algunos, también por su exacerbada dificultad.



INFOMANÍA
- Género: **Rol**
- Ambientación: **Fantástica/Medieval**
- Idioma: **Español (textos)**
- Comentado en Micromanía: **228**
- **might-and-magic.ubi.com/mightandmagicx-legacy/en-GB**

DARK SOULS PREPARE TO DIE EDITION

» **Estudio/Compañía:** From Software
» **Distribuidor:** Namco Bandai » **Año:** 2012
» **Valoración:** ●●●○○○

Hablando de dificultad en los JDR, nada más difícil –ni desesperante– que «Dark Souls». Un juego capaz de moverse por la forntera de la frustración sin traspasarla, es digno de admiración. Lástima de una adaptación a PC francamente chapucera en cuestiones de tecnología visual y de controles. Esperemos que su sucesor no repita esos errores.



INFOMANÍA
- Género: **Rol/Acción**
- Ambientación: **Fantástica/Medieval/Sobrenatural**
- Idioma: **Español (textos)**
- Comentado en Micromanía: **212**
- **www.darksoulsii.com**

SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD

» **Estudio/Compañía:** Obsidian
» **Distribuidor:** Ubisoft » **Año:** 2014
» **Valoración:** ●●●●●○



Hay que pasar por las peripecias que vives en la piel de Ser Gilip##### en «La Vara de la Verdad» para darte cuenta de que tener una sonda anal alienígena no es tan extraño en un pueblo tan delirante como South Park. De hecho, es muy divertido. ¿Hemos dicho eso nosotros?

Lo que Obsidian ha hecho con la archifamosa serie de TV no es sólo uan excelente adaptación del universo de la misma al videojuego, sino un JDR realmente espectacular y bueno. No te dejes engañar –como tampoco puedes hacer en la serie– por la apariencia naif de sus protagonistas y su estéticva. Es brutal, sorprendente, desternillante y un rol de lo mejorcito. Palabra.

INFOMANÍA
- Género: **Rol/Acción**
- Ambientación: **Contemporánea/South Park**
- Idioma: **Español (textos)**
- Comentado en Micromanía: **230**
- **southpark.ubi.com/stickoftruth/es-es/home/index.aspx**







¡Es como estar dentro de la serie! Todos los personajes, tiendas y escenarios conocidos de los fans están dentro del estupendo «La Vara de la Verdad». ¡Hola, Jimbo!

«Diablo» o «Might & Magic». En la acción, aunque sea en menor porcentaje, últimamente se ha incrementado el número de títulos «Castlevania Lords of Shadow 2», «DmC» o «Dishonored» se pueden acoplar aquí a la perfección.

Y, ¿qué nos traerá el futuro? En los próximos meses –y hasta 2015–, los títulos que hay confirmado son realmente espectaculares. Sólo tienes que pasar la página y descubrir alguno de los más destacados. Y con varios que están a punto de llegar, por cierto.

Te aconsejamos que si te has perdido alguno de los juegos que hay en estas páginas te hagas con él cuanto antes. Cada uno en su estilo son capaces de ofrecer experiencias realmente inolvidables. Si te gusta la fantasía, los hechizos y el combate, pocos juegos hay mejores que estos. **A.P.R.**

NUESTROS FAVORITOS

Es muy, muy, muy difícil elegir entre todos estos juegazos. Pero, a pesar de su "edad", nos seguimos quedando con estos tres títulos.

- **DISHONORED.** El más joven de la terna nos parece también uno de los más revolucionarios. Un imprescindible en tu colección.
- **SKYRIM.** El último –por ahora– miembro de la saga «The Elder Scrolls» como juego individual. Sigue siendo genial.
- **THE WITCHER 2.** Geralt sigue ofreciendo desafíos, diversión y una historia sensacional para vivir aventuras.



PARA EL FUTURO

DRAGON AGE INQUISITION

- Estudio/Compañía: BioWare/EA
- Distribuidor: EA
- Expectativas: ●●●●●●



Volver a los orígenes de «Origins» –valga la redundancia–, ofrecer un nuevo mundo de juego mucho más abierto, ofrecer combates más intensos y dinámicos, devolver a personajes carismáticos a la historia mientras escribe un nuevo capítulo de la saga... Todo eso y más es lo que BioWare está haciendo con «Inquisition», tercera –¿y definitiva?– entrega de «Dragon Age», con la que el sucesor espiritual del mítico «Baldur's Gate» quiere romper todos los moldes y ofrecer el más ambicioso y complejo juego de rol que el estudio haya desarrollado hasta ahora. Y eso, teniendo en cuenta el curriculum de los canadienses es decir mucho. Veremos si cumple con las expectativas.

INFOMANÍA

- Género: **Rol/Acción/Aventura**
- Ambientación: **Fantástica/Medieval**
- Idioma: **Español (textos)**
- Fecha de lanzamiento: **Otoño 2014**
- **www.darksoulsii.com**









«Dragon Age» vuelve a sus orígenes. La nueva entrega de la saga promete devolver la jugabilidad y parte de la inspiración que dió forma al juego original.

DARK SOULS II

- Estudio/Compañía: From Software
- Distribuidor: Namco Bandai
- Expectativas: ●●●●●●

Cuando leas esto faltará un mes para volver a morir, una y otra vez. «Dark Souls II» para PC esta vez promete ser el juego que se merece. Aprovechando las características técnicas de las mejores máquinas y combinándolas con la dificultad infernal de un juego que constantemente raya la frontera de la desesperación, pero nunca la traspasa.



INFOMANÍA

- Género: **Rol/Acción**
- Ambientación: **Fantástica/Medieval/Sobrenatural**
- Idioma: **Español (textos)**
- Fecha de lanzamiento: **25 de abril**
- **www.darksoulsii.com**

THE WITCHER 3 WILD HUNT

- Estudio/Compañía: CD Projekt RED
- Distribuidor: Namco Bandai
- Expectativas: ●●●●●●



A última hora ha pasado lo que a ninguno de los fans del rol, de Geralt de Rivia y de los buenos juegos nos gusta: «The Witcher 3» se ha retrasado y se ha ido a 2015. Muy claro lo tiene CD Projekt RED, que ha preferido sacrificar unos meses para ofrecer una experiencia de juego impresionante. Y nosotros, pese a todo, se lo agradecemos y perdonamos.



INFOMANÍA

- Género: **Rol/Acción/Aventura**
- Ambientación: **Fantástica/Medieval**
- Idioma: **Español (textos)**
- Fecha de lanzamiento: **Febrero 2015**
- **www.thewitcher.com/witcher3**

Y ADEMÁS...

Aunque están prácticamente aquí, tampoco podemos olvidarnos de algunos de los juegos más originales o esperados en el universo fantástico de espada y brujería, como este par de títulos a los que te recomendamos que no piedas de vista.

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Ya quedan pocos días para que «The Elder Scrolls Online» esté disponible. El mundo de Tamriel se muestra más amplio, abierto y real que nunca. Podrás forjar tu propia leyenda dentro del universo de «The Elder Scrolls», luchando contra las huestes de Molag Bal y uniéndote a otros jugadores –o luchando contra ellos en Cyrodiil– en aventura inigualable.



DIVINITY ORIGINAL SIN

Lo último de los creadores de la saga «Divinity» da un vuelco a lo ofrecido hasta ahora en la misma, apostando por una nueva estética, con una perspectiva de juego a lo «Diablo III», y centrándose en un multijugador cooperativo que pretende ser revolucionario, en el que los jugadores pueden tener su "propia" historia y acción dentro del grupo de aventureros.



OPORTUNIDADES



DIABLO III

Con el lanzamiento de la esperada expansión «Reaper of Souls», el precio de «Diablo III» aparece ahora muy rebajado. Puedes adquirir el juego de Rol de Blizzard por sólo 19,95 €, una gran rebaja sobre su precio original de 59,95 €.



NEED FOR SPEED RIVALS

Aunque no se trata de una reedición oficial (el precio oficial de la versión de descarga se mantiene en 49,95 €), es posible encontrar el flamante «Need For Speed: Rivals» en su versión física por 26,95 € en tiendas como Xtralife. (www.xtralife.es).



THE ART OF WAR

FX Reúne en esta colección 8+1 excelentes juegos bélicos por 19,95 €. Suponen un recorrido por 2000 años de historia, e incluye «Sparta», «Imperivm III» «Real Warfare», «Las Cruzadas», «American Conquest», «Cossacks» y varios «Men of War».



GOODBYE DEPONIA

La tienda online Origin de EA, nos brinda la oportunidad de hacernos con la última entrega de la saga de aventuras «Deponia» con un precio de 19,95 €. Las dos primeras entregas de FX están disponibles por 9,95 € en otros comercios.

Free Aiming: Frag Grenade
Does 3 damage.

¡Es el turno de los defensores!

XCOM The Complete edition

Dos oleadas de insectoides alienígenas y humanos traidores requieren de todo tu talento táctico para detener la invasión.

Hacia el último tercio de 2013, Firaxis y 2K resucitaron uno de los más celebrados –pero entonces casi olvidados– títulos de estrategia por turnos de todos los tiempos, la saga «X-COM». El punto partida argumental de «XCOM: Enemy Unknown» volvía a ser el de una invasión alienígena implacable. Recorreríamos una historia repleta de matices, giros, sorpresas... Todo ello, mientras superábamos desafíos tácticos en misiones excepcionalmente bien diseñadas. Y sin embargo, lo mejor de «XCOM» es que en él conviven la esencia del juego original con una realización técnica intachable, un diseño artístico genial en mil detalles, emocionantes escenas y una profundidad táctica que vuelve a poner los turnos de moda. ¡Qué gran homenaje y qué juegazo!

Estrategia de referencia



Más recientemente, a finales de 2014, la expansión «Enemy Within» renovó «XCOM» con nuevos desafíos, recursos, habilidades (cyborgs y mutantes), mapas y tácticas que se añaden al anterior sin interferir en su campaña. Y ahora, nos llega esta edición "Complete" que reúne «XCOM: Enemy Unknown» y su expansión a un precio totalmente irresistible.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Estrategia
- **PVP Recomendado:** 24,95 € (Game.es)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 226 («Enemy Within»)
- **Estudio/Cía.:** Firaxis/2K Games
- **Distribuidor:** Take Two
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.xcom.com/enemywithin*





La nueva nota

No sólo es el mejor juego de estrategia por turnos del momento, sino uno de los más divertidos y geniales juegos de estrategia. Máxima adicción.



Rol exhaustivo para entusiastas del género

Two Worlds II: Velvet - GOTY

Combate las huestes de Gandohar y salva el reino de Antaloor. Tú decides... ¡todo!







Los estudios de Reality Pump conquistaron a los aficionados al rol con el primer «Two Worlds», un excelente juego que otorgaba al jugador una libertad elección inédita en el género, con una gran profundidad argumental y amplísimas opciones de personalización. Ambientado en un mundo de fantasía medieval, de magia y espada, las posibilidades eran casi ilimitadas. En 2011, «Two Worlds II» insistió en el mismo estilo y jugabilidad llevando el rol más aún lejos. Esto alejó a jugadores menos dispuestos a comprometerse con un personaje, pero fidelizó a los roleros más incondicionales. Dos expansiones y algunos DLC han ido ampliando el contenido, introduciendo algunas rarezas, y retocando algunos aspectos de en la tecnología y en la mecánica de «Two Worlds II».

¡Explora, lucha y decide!

La reaparición de «Two Worlds II» en esta edición «Velvet - Game of the Year» es una magnífica ocasión para disfrutar de uno de los más grandes juegos de rol actuales, con una ingente cantidad de contenido, amplitud de matices y de posibilidades en su jugabilidad única. Un inmenso mundo fantástico con infinidad de quest, tramas, dilemas, personajes, hechizos, artesanías... ¡Espléndido!



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol
- **PVP Recomendado:** 19,95€ (Game.es)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 192 (Enero de 2011)
- **Estudio/Cía.:** Reality Pump
- **Distribuidor:** Southpeak / Topware
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.twoworlds2.com*



16

La nueva nota

El Rol más "hardcore" para los incondicionales del género... No demasiado canónico, –más bien al contrario– pero sí riguroso y con un contenido de quest ingente.



89

Privacidad y recuerdos robados

Remember Me

Resístete al Gran Hermano y recupera tu identidad.

En el verano del año pasado, la rebelde Nilin atrajo las miradas de los jugadores, no sólo por su indiscutible atractivo si no por lo inquietante del juego que protagoniza esta heroína, «Remember Me». Inspirándose en un tema tan de actualidad como el de la amenaza a la privacidad, el control de la información y las redes sociales, este juego de acción nos pintaba un escenario futurista terrible, pero nada inverosímil, en el que pagamos un alto precio por las comodidades tecnológicas: falta total de intimidad, el dominio de nuestros recuerdos y hasta la pérdida de la propia identidad. Original, espectacular y vertiginoso, «Remember Me» merece la pena.







INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 19,99€
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 221 (Julio de 2013)
- **Estudio/Cía.:** DontNod/Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.rememberme.com*



16

La nueva nota

Intenso y divertido, su desarrollo es demasiado lineal para el interés del tema que aborda, salió con algunos fallos, pero tiene detalles soberbios.



86

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (12) — Rol Online · Activision Blizzard
2. LOS SIMS 3 INICIACIÓN (12) — Estrategia · Electronic Arts
3. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) — Rol Online · Activision Blizzard
4. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (16) — Estrategia · Activision Blizzard
5. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (16) — Estrategia · Activision Blizzard
6. WORLD OF WARCRAFT STARTER EDITION (12) — Rol Online · Activision Blizzard
7. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM MAP ED. (18) — Rol · Bethesda/Koch
8. DIABLO III (16) — Rol · Activision Blizzard
9. BATTLEFIELD 4 (18) — Acción · Electronic Arts
10. LOS SIMS 3 AVENTURA EN LA ISLA (12) — Estrategia · Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Febrero de 2014.

U.K.

1. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) (RES.) — Rol · Activision Blizzard
2. TITANFALL (18) (RES.) — Acción · Electronic Arts
3. WORLD OF WARCRAFT WARLORDS... (12) (RES.) — Rol Online · Activision Blizzard
4. HOMEFRONT RESIST EDITION (18) (RES.) — Acción · THQ
5. SOUTH PARK THE STICK OF TRUTH (18) (RES.) — Rol · Ubisoft
6. DIABLO III REAPER OF SOULS COL. (16) (RES.) — Rol · Activision Blizzard
7. FOOTBALL MANAGER 2014 (3) — Estrategia · SEGA
8. THE ELDER SCROLLS ONLINE (16) (RES.) — Rol Online · Bethesda
9. DARKSIDERS (16) — Acción · THQ
10. FLIGHT SIM X GOLD EDITION (3) — Simulación · Microsoft

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 3ª semana de Marzo de 2014.

U.S.A.

1. FINAL FANTASY VIII (DESCARGA) — Rol · Square Enix
2. NBA 2K14 (DESCARGA) — Deportivo · 2K Games
3. DIABLO III REAPER OF SOULS (RESERVA) — Rol · Activision Blizzard
4. SIMCITY STANDARD EDITION — Estrategia/Simulación · EA
5. TOMB RAIDER (DESCARGA) — Acción · Square Enix
6. WILDSTAR DELUXE EDITION (RESERVA) — Rol Online · NC Soft
7. TITANFALL (DESCARGA) — Acción · EA
8. FINAL FANTASY XIV (DESCARGA) — Rol · Square Enix
9. SIMCITY CITIES OF TOMORROW (DESCARGA) — Estrategia/Simulación · EA
10. FINAL FANTASY VII (DESCARGA) — Rol · Square Enix

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 3ª semana de Marzo de 2014.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



Estrategia · Blizzard · Activision Blizzard · Gratuito



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia –las cartas de fantasía– y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

Comentado en MM 230 · Puntuación: 98

3 THIEF



Aventura/Acción · Eidos Montreal/Square Enix · Koch Media · 49,99 €



El regreso de uno de los grandes clásicos para PC de finales de los años 90 ha sido realizado con maestría. Métete en la piel de un ladrón y vive una aventura fascinante.

Comentado en MM 229 · Puntuación: 96

4 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD



Rol · Obsidian · Ubisoft · 39,95 €

South Park reproducido a las mil maravillas es un JDR que es una auténtica pasada. Obsidian ha sido capaz de adaptarse a un mundo de juego complejo, con un título profundo.

Comentado en MM 230 · Puntuación: 90

9 WORLD OF WARPLANES



Acción online · Wargaming.net · Wargaming · Gratuito



No sabemos cómo ha dado Wargaming con la gallina de los huevos de oro, pero con «World of Warplanes» han vuelto a clavar un diseño sencillo, jugable y muy divertido.

Comentado en MM 227 · Puntuación: 94

10 BATMAN ARKHAM ORIGINS



Acción/Aventura · Warner Bros. Montreal · Warner Bros. · 44,95 €



El regreso de Batman ha sido espectacular en la que es la mejor entrega de la trilogía «Arkham». No es la más novedosa, eso es cierto, pero la variedad y jugabilidad son excelsas.

Comentado en MM 226 · Puntuación: 96

11 MIGHT & MAGIC X LEGACY



Rol · Ubisoft · Ubisoft · 29,99 €



El regreso del rol más clásico, con juego por turnos, grupos de personajes a desarrollar y una gran dosis de paciencia, conforman una de las propuestas más atractivas del género.

Comentado en MM 228 · Puntuación: 92

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN — DISHONORED



Arkane/Bethesda · Koch Media · 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2



Pendulo Studios · FX · 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 93

1 DIABLO III REAPER OF SOULS



Rol/Acción » Blizzard
Activision Blizzard » 39,95 €



Malthael será un mal bicho, pero «Reaper of Souls» es una expansión brillante para «Diablo III». Uno de los JDR más esperados de los últimos tiempos llega para prolongar nuestra pelea contra las fuerzas del Mal. Si eres fan de «Diablo», «Reaper of Souls» es algo que no te puedes perder.

Comentado en MM 230 » Puntuación: 98



5 CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2



Acción » Mercury Steam
Konami » 39,99 €



El nuevo juego de Mercury Steam, su mejor producción hasta la fecha, te mete en la piel del vampiro más famoso de todos los tiempos, Drácula, y revoluciona el clásico de Konami.

Comentado en MM 229 » Puntuación: 92

6 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



Rol » Bethesda Game Studios
Koch Media » 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

7 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



Rol/Acción » CD Projekt RED
Namco Bandai » 29,95 €



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

8 XCOM ENEMY WITHIN



Estrategia » Firaxis/2K
Take 2 » 29,99 €



Sabemos que, para ser una expansión, es un producto caro, pero mejora «XCOM Enemy Unknown», y eso ya es decir mucho. Se trata de un complemento imprescindible para «XCOM».

Comentado en MM 226 » Puntuación: 96

12 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



Estrategia » Firaxis/2K Games
Take Two » 29,95 €



La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

Comentado en MM 222 » Puntuación: 96

13 BIOSHOCK INFINITE



Acción » Irrational Games / 2K
Take Two » 19,95€



«BioShock Infinite» es mucho más de lo que aparenta, con múltiples niveles de lectura, personajes increíbles y una historia alucinante. Es una obra de arte de Irrational Games.

Comentado en MM 219 » Puntuación: 98

14 TOTAL WAR: ROME II



Estrategia » Creative Assembly/SEGA
Koch Media » 54,95 €



Creative Assembly vuelve por sus fueros con una producción de ambición ilimitada. Varias novedades, una campaña soberbia y un multijugador espectacular. Es un juegazo.

Comentado en MM 224 » Puntuación: 97

15 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG



Acción/Aventura » Ubisoft
Ubisoft » 49,95 €



La nueva entrega de «Assassin's Creed» vuelve a viajar atrás en el tiempo para contarnos la historia de los Kenway, en una de piratas que nos hará disfrutar del ron y los tesoros.

Comentado en MM 226 » Puntuación: 94

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo –por ahora– con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

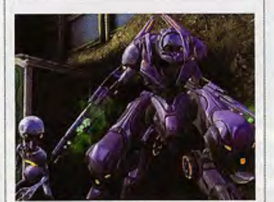
Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

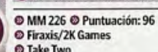
Tímidamente, al final de la lista, algo de movimiento anima este mes, aunque sea un poco, el mundo de la estrategia. «The Banner Saga» se deja ver, mientras «XCOM» sigue dominando.



1 XCOM ENEMY WITHIN



53% de las votaciones



- MM 226 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two



2 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO

20 % de las votaciones

- MM 222 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2



3 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM



12 % de las votaciones

- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard



4 TOTAL WAR: ROME II

10 % de las votaciones

- MM 224 · Puntuación: 97
- The Creative Assembly / SEGA
- Koch Media



5 THE BANNER SAGA



5 % de las votaciones

- MM 229 · Puntuación: 88
- Stoic Studio / Versus Evil
- Versus Evil

ACCIÓN

Mucho movimiento en la acción estas últimas semanas. La irrupción de «Thief» -¿más aventura que acción?- y «Castlevania» trastoca todas las posiciones. ¡Y de qué modo!



1 DISHONORED



34 % de las votaciones



- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media



2 CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

32 % de las votaciones



- MM 229 · Puntuación: 92
- Mercury Steam / Konami
- Konami



3 THIEF



20 % de las votaciones

- MM 229 · Puntuación: 96
- Eidos Montreal / Eidos / Square Enix
- Koch Media



4 BIOSHOCK INFINITE



10 % de las votaciones



- MM 219 · Puntuación: 98
- Irrational Games/2K
- Take Two



5 BATMAN ARKHAM ORIGINS



4 % de las votaciones

- MM 226 · Puntuación: 96
- Warner Bros Montreal
- Warner Bros.

AVENTURA

También se ve mucho movimiento en la aventura -que últimamente está viviendo una racha genial- durante estas semanas. Llega «Broken Age», se mantienen otros...



1 THE WALKING DEAD TEMPORADA 2



40 % de las votaciones

- MM 228 · Puntuación: 92
- Telltale/Skybound
- Telltale/Steam



2 THE WOLF AMONG US



32 % de las votaciones



- MM 228 · Puntuación: 90
- Telltale Games
- Telltale Games



3 AMNESIA A MACHINE FOR PIGS



16 % de las votaciones



- MM 224 · Puntuación: 86
- The Chinese Room / Frictional Games
- Distribución digital



4 BROKEN AGE

8 % de las votaciones

- MM 229 · Puntuación: 88
- Double Fine
- Double Fine



5 LA FUGA DE DEPONIA

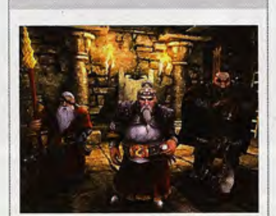


4 % de las votaciones

- MM 213 · Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive

ROL

Más tranquilo está el rol, que desde el mes pasado no ha visto cambio alguno. Parece que lo del estilo clásico de «Legacy» no es flor de un día y se mantiene ahí, en lo más alto de la lista.



1 MIGHT & MAGIC X LEGACY



34 % de las votaciones



- MM 228 · Puntuación: 92
- Limbic/Ubisoft
- Ubisoft



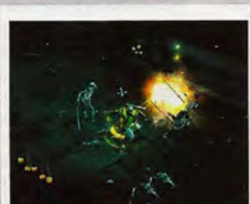
2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



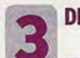
32 % de las votaciones



- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



3 DIABLO III

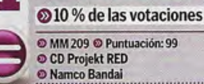


16 % de las votaciones

- MM 210 · Puntuación: 99
- Blizzard
- Activision Blizzard



4 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION

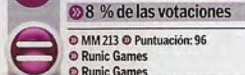


10 % de las votaciones



- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

5 TORCHLIGHT 2



8 % de las votaciones

- MM 213 · Puntuación: 96
- Runic Games
- Runic Games

VELOCIDAD

Otro género en el que no hay variación en las posiciones. En la pole sigue «F1 2013», teniendo cerca a sus perseguidores habituales. Codemasters y EA siguen siendo los reyes del mambo.



1 F1 2013



33 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



2 GRID 2



31 % de las votaciones

- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 NEED FOR SPEED RIVALS

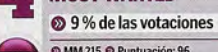


20 % de las votaciones

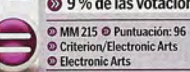
- MM 227 · Puntuación: 86
- Ghost/Criterion
- EA



4 NEED FOR SPEED MOST WANTED



9 % de las votaciones



- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts



5 F1 2012

7 % de las votaciones

- MM 213 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

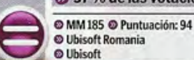
Quizá dentro de poco veamos llegar un nuevo simulador capaz de alterar, siquiera mínimamente las posiciones en la lista del género. Pero no será este mes, desde luego,





1 SILENT HUNTER 5

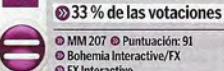
37 % de las votaciones



- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft



2 TAKE ON HELICOPTERS



33 % de las votaciones

- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive



3 WORLD OF WARPLANES

16 % de las votaciones

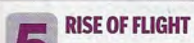
- MM 227 · Puntuación: 94
- Wargaming.net
- Wargaming

4 MICROSOFT FLIGHT

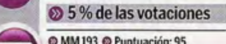
9 % de las votaciones

- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

5 RISE OF FLIGHT



5 % de las votaciones



- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

DEPORTIVOS

Baloncesto, fútbol, fútbol, fútbol y más fútbol. ¿Notas una tendencia? No sólo el deporte rey sigue siendo el rey, pese al número uno del "basket", sino que no hay una variación en la lista.





1 NBA 2K14

38 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2



2 FIFA 14

31 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 94
- Electronic Arts
- EA



3 PES 2014

12 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 78
- Konami
- Konami

4 FIFA 13

10 % de las votaciones

- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts



5 FX FÚTBOL

9 % de las votaciones

- MM 220 · Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	**2. AGE OF EMPIRES**	**3. COMMANDOS**
35% de las votaciones	34% de las votaciones	31% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	**2. MAX PAYNE**	**3. CRYSIS**
42% de las votaciones	36% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	**2. MONKEY ISLAND**	**3. DREAMFALL**
40% de las votaciones	31% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	**2. NEVERWINTER N.**	**3. ULTIMA VII**
43% de las votaciones	33% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	**2. TOCA 3**	**3. GRAND PRIX 4**
39% de las votaciones	35% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	**2. IL-2 STURMOVIK**	**3. LOCK ON**
38% de las votaciones	33% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	**2. SENSIBLE SOCCER**	**3. PC FÚTBOL 2001**
47% de las votaciones	30% de las votaciones	23 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

GAME

Selección GAME Premium PC



LA COLECCIÓN DE SIMULADORES 2 DELUXE

La colección de simuladores más completa de todos los tiempos: Ponte a los mandos de más de 200 aviones, helicópteros, trenes y coches... Todo un lujo por poco dinero.

›CONTENIDO:
- **X-Plane 8:** El simulador de vuelo más vendido de nuestro país durante 3 años consecutivos.
- **Take on Helicopters:** Pilota helicópteros civiles y militares en misiones de emergencia.
- **Trainz 12:** Diseña, construye y conduce con el simulador de trenes líder mundial.
- **Colin McRae DiRT 2:** Ponte el casco y conduce al límite sobre tierra, nieve, barro y asfalto.

19,95 €

GXT 280 LED Illuminated Gaming Keyboard



Para disfrutar de un buen juego es imprescindible un buen teclado, como el GXT 280, con brillante iluminación multicolor de las teclas, que permite una perfecta lectura en la oscuridad

49,95 €

›FUNCIONES:
- Iluminación LED de 3 colores con nivel de brillo ajustable
- Teclado de tamaño normal y diseño duradero
- Hasta 6 pulsaciones de teclas simultáneas
- Software para las teclas de programación
- 8 teclas multimedia de acceso directo



GXT 152 Illuminated Gaming Mouse

Un ratón para los fan de los videojuegos, que soporta hasta 2400 dpi, incorpora seis botones y ofrece iluminación en su parte superior y sus laterales.

›FUNCIONES:
- Partes superior y laterales con iluminación; se pueden seleccionar 3 colores diferentes
- Diseño cómodo y ergonómico
- Botón de selección de velocidad (600-2400 dpi)
- Revestido de goma para un agarre firme
- Cable de nylon duradero para un menor peso de arrastre

29,95 €

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información



GXT 25 Gaming Mouse

Un ratón realmente preciso para los aficionados a los juegos de ordenador. Ofrece hasta 2000 dpi –seleccionable– con siete botones, e incluye un práctico botón de doble disparo con un solo clic.

19,95 €

›FUNCIONES:
- -Diseño cómodo y ergonómico
- -Botón de doble disparo con un solo clic
- -Botón de selección de velocidad (800-2000 dpi)
- -Conexión USB chapada en oro
- -Laterales de goma para un agarre firme

GXT 277 Notebook Cooling Stand

Soporte de refrigeración para ordenadores portátiles, para jugar a videojuegos, con un ventilador silencioso y muy grande, iluminado en rojo y con carcasa metálica muy resistente.

24,95 €



›FUNCIONES:
- -Mantiene el ordenador portátil refrigerado para aumentar el rendimiento
- -Ventilador muy grande iluminado en rojo
- -Ventilador silencioso alimentado por USB
- -Control de velocidad del ventilador ajustable
- -Puerto USB con conexión Loop through
- -Para ordenadores portátiles de hasta 17,3"

micromanía

¡Lo hemos probado!

LA COLECCIÓN DE SIMULADORES 2 DELUXE

Consigue, de la mano de FX Interactive y GAME, uno de los mejores packs de simuladores que puedes encontrar en el mercado. Nada menos que cuatro juegos que incluyen simulación de aviones, helicópteros, trenes y coches de rally. Incluye «X-Plane 8», el simulador de viuelo más vendido durante tres años consecutivos, además de «Take On Helicopters», «Trainz 12» y «Colin McRae DiRT 2».

TRUST GXT 25 GAMING MOUSE

Disfrutar de un ratón gaming por poco dinero es posible gracias al modelo GXT 25 Gaming mouse de Trust. Por menos de 20 euros puedes conseguir un ratón que incluye botón de doble disparo, selección de velocidad –de 800 a 2000 dpi–, un diseño realmente cómodo para aguantar largas sesiones de juego frente al monitor y hasta una conexión USB chapada en oro. ¡Qué más puedes pedir!

TRUST GXT 280 LED ILLUMINATED GAMING KEYBOARD

Si hay algo necesario para jugar en PC –aparte de un buen ratón– es un teclado capaz de aguantar pulsaciones –no siempre delicadas– durante largas sesiones. El Trust GXT 280 no sólo resistirá todo lo que le eches encima, sino que además está retroiluminado para que puedas disfrutar de tus juegos en la intimidad.

TRUST GXT 152 ILLUMINATED GAMING MOUSE

Si no te importa gastarte un poco más en un ratón gaming para disfrutar más tus juegos favoritos, el Trust GXT 152 es un modelo que ofrece configuraciones hasta 2400 dpi, posee un cómodo diseño ergonómico, está revestido de goma para un mejor agarre y está iluminado en su parte superior y en sus laterales.

GXT 277 NOTEBOOK COOLING STAND

Si dispones de un portátil gaming, sabrás que en cuanto la exigencia de rendimiento empieza a subir el ordenador se calienta más de lo normal. Para evitarlo nada mejor que un sistema de refrigeración como el Cooling Stand GXT 277, cuyo ventilador es realmente silencioso y dispone de una carcasa muy resistente.

Juegos Free-to-play

¿Cómo hacer este modelo de negocio viable?

El Free-to-Play demostró que podían desarrollarse juegos rentables brindando un acceso gratuito al usuario y dejando a su criterio por qué cosas pagar. Pero convertir un Free-to-Play en un éxito encierra muchos desafíos y variables.

El mercado de los videojuegos siempre se ha caracterizado por moverse muy rápido, innovar y estar en un ciclo de perpetuo cambio. En esta industria, la máxima directriz es la supervivencia. Aunque muchas compañías buscan crear un "GOTY" (Game Of The Year) y conseguir la gallina de los huevos de oro, la clave del éxito reside en completar un proyecto para enganchar el siguiente. Cada proyecto publicado otorga al equipo de desarrollo un *know-how* muy valioso para mejorar el siguiente juego. Una iteración que puede acercar más a la empresa a ese ansiado bombazo. El éxito en videojuegos suele venir de la mano de mucho trabajo construido sobre errores, y no de ideas maravillosas espontáneas. Así que no es extraño que las empresas exploren modelos de negocio diferentes para seguir a flote por todos los medios.

Expansión del modelo Free-to-play

¿Es free-to-play el modelo del futuro? Podemos afirmar que, desde luego, es el modelo de negocio de moda en la industria, pero sigue conviviendo con otros modelos que también funcionan. No hay



Después de diez años como rey de los MMO, «World of WarCraft» adoptó un modelo free-to-play para los primeros niveles que le ha permitido seguir atrayendo jugadores nuevos.



El reciente éxito de Wargaming con «World of Tanks» han demostrado que, tras el estallido inicial del free-to-play, este modelo sigue muy vivo si el juego logra enganchar.

No todas las compañía disponen de recursos para crear un "Triple A" como Rockstar con «GTA V». Los juegos free-to-play son una alternativa con la que competir a otro nivel.



que olvidar que «GTA V» ha roto seis records Guinness de ventas hace unos meses. Es fácil cegarse por las modas viendo las cifras de ventas de «Clash of Clans» (Supercell) o de «Candy Crush Saga» (King), pero hay que analizar todo el mercado, no solo los casos de éxito. Muchos juegos han adoptado este modelo y han fracasado.

¿Entonces, el free-to-play es un mala opción? No, simplemente es un modelo de negocio más, que ha cogido mucha relevancia por diversos factores, entre otros, la crisis económica mundial, el alto precio de los videojuegos y la apertura de la audiencia de los juegos a un público más casual, en plataformas más accesibles como smartphones, por ejemplo.

Así que, extrayendo una primera conclusión rápida, podríamos decir que el free-to-play es un modelo de negocio que puede ser más o menos acertado para nuestro producto, en función de cuatro factores: la experiencia de juego, la audiencia a la que va dirigido, la plataforma y el género de juego.

Experiencia de juego

¿Influye la decisión del modelo de negocio en la experiencia de juego? Totalmente. El modelo de negocio de un videojuego es un modificador total del producto. Determina cómo queremos que sea el comportamiento de nuestros jugadores. No es lo mismo el *game design* –cómo está pensado el juego– de un *shooter* que se vende en caja, que el de un MMO por el que pagas una subscripción mensual. Del mismo modo, podemos diferenciar entre un free-to-play que te descargas gratuitamente y te ofrece extras mediante micropagos opcionales, un juego arcade basado en publicidad (*advergaming*), o cualquier otro título que ofrezca un acceso anticipado a su alpha a través de Kickstarter. La experiencia de juego de esos cinco ejemplos de producto –incluso siendo el mismo género– es absolutamente diferente. Y por tanto, sus audiencias también lo serán.

ACERTAR CON LA EXPERIENCIA DE JUEGO, LA PLATAFORMA Y SU PÚBLICO SON FACTORES CLAVE

Audiencia

Es habitual escuchar a un usuario decir que a él no le gustan los juegos free-to-play, que son unos "saca cuartos" y que le aburren. Él preferiría que al instalarse el juego, pudiera pagar una cantidad fija y desbloquear todo el contenido sin limitaciones. Pero también hay otro usuario, en el polo opuesto, que jamás pagaría una cantidad fija, y prefiere un juego gratuito, donde –si lo cree necesario– efectuará algún micropago para conseguir un objetivo en concreto. Estos dos perfiles de jugadores reales conviven en el mercado de los videojuegos actualmente. Y, entre estos dos polos, hay una gama de grises que definen los hábitos y preferencias de millones de usuarios diferentes.

Plataforma y género

Ambos factores –plataforma y género– van muy ligados a la audiencia, pero fijándonos en los hábitos de consumo sí podríamos definir unas plataformas más adecuadas que otras para el free-to-play. Para hacerse una idea de esto, sólo hay que fijarse el top de aplicaciones móviles para ver que la mayoría son títulos free-to-play. Todo lo contrario de lo que ocurre con los juegos para consolas domésticas Xbox o PlayStation, por citar algunas. Asimismo, unos géneros son también más susceptibles que otros de adoptar el modelo free-to-play, en función del flujo de juego que tengan.

Ética del *game desing*

El factor ético en el diseño de juegos va a ser un tema de debate en los próximos años. No sólo por los videojuegos, si no por los servicios gamificados emergentes que empiezan a asentarse en la sociedad. Hasta cierto punto, el diseñador de juegos tiene el poder de manipular la experiencia del usuario. Y existen métodos para ello, desde recompensas hasta los ciclos de *engagement*.

Pagar por un *power-up* del antes mencionado «Candy Crush Saga» es, de entrada, una ayuda de *gameplay*. Pero, ¿qué ocurriría si el diseño de un nivel está pensado para que consumas o necesites *power-ups*? Ciertos niveles del juego podrían ser prácticamente insalvables, salvo pagando. De este modo se estaría forzando al usuario a pagar o a quedarse estanca-



Las redes sociales y los smartphones son el campo de batalla favorito de los free-to-play. «Clash of Clans» recaudaba más de 600.000 $ diarios el pasado febrero.


«Star Wars: The Old Republic» de BioWare, es uno de los ejemplos de MMORPG que han obtenido mayor éxito tras dar el salto al modelo free-to-play.

do, pero sin plantear el hecho abiertamente. ¿Sería eso mala praxis de *game design*? ¿Es explotar el modelo de negocio o manipularlo? Dejaré la pregunta flotando en el aire... Hipotéticamente, claro.

Algunos seguro que estarán pensando que el free-to-play es el Mal. Nada más lejos de la realidad. El free-to-play es una herramienta muy poderosa que puede hacer que tu juego llegue a un público masivo. Los números de usuarios que tienen los juegos con este modelo serían impensables en otros. Creo que es un modelo que ha aparecido para quedarse. Pero, como toda herramienta poderosa, sobre todo cuando es nueva y desconocida, puede usarse correcta o incorrectamente. Las empresas hoy en día están muy interesadas en este modelo por dos razones: número de usuarios, como ya hemos visto, y escalabilidad de beneficios.

¿POR QUÉ PAGA UN JUGADOR EN UN FREE-TO-PLAY?

Los free-to-play son juegos dirigidos a un gran público, pero cada jugador puede tener motivaciones muy diferentes. ¡Veamos cuáles!

1. Tiempo: Hay jugadores que tienen más dinero que tiempo y otros que disponen de más tiempo que dinero. Así que, los jugadores con menos tiempo están dispuestos a pagar para acelerar su experiencia de juego.

2. Personalización: La diferenciación visual es muy habitual y demandada por audiencias asiáticas. No tienen impacto en el gameplay pero pueden ser un motivo por el que un jugador se enganche al free-to-play.

3. Contenido: Los capítulos extra, misiones, niveles o cualquier variante encajan aquí. Se paga por un contenido extra que suma horas a mi experiencia.

4. Opciones de gameplay: Los free-to-play pueden diversificar sus opciones de juego, amplitud de decisión, y ofrecer experiencias de juego diferentes. También modos de juego, clases de personajes diferentes, modos de dificultad y cualquier opción que me permita la rejugabilidad con una experiencia nueva. Se suele combinar con la anterior, el contenido.

5. Ayudas y ventajas: Consiste en el pago por conseguir una ayuda adicional que facilite igualar el nivel a la habilidad media de los jugadores y aí poder progresar en el juego. Por ejemplo, cuando compras un power-up para facilitarte un nivel de «Candy Crush Saga». También los objetos premium entran aquí. Permiten subir de nivel directamente o acceder a ventajas importantes. Son un modo de obtener ingresos a costa de favorecer a los jugadores que pagan. Por esto, tal práctica supone que el juego se verá desvirtuado, convirtiendo un juego free-to-play en lo que se ha dado en llamar Play-to-Win.



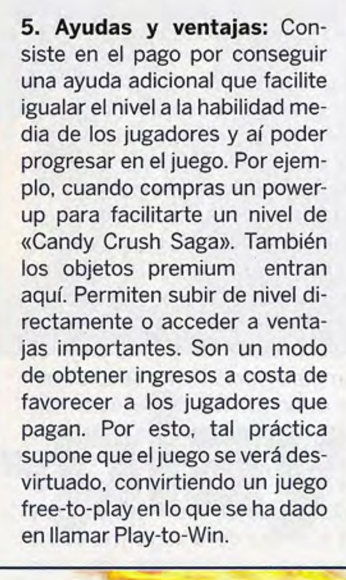

En **«Candy Crush Saga»** puedes conseguir power-ups para allanarte el camino en alguno de los más de 300 niveles del juego. Una gran tentación para miles de jugadores.

Escalabilidad

¿Cuánto puede gastarse el mayor fan de «Minecraft Pocket Edition» en el juego? Es limitado. Como mucho puede comprarse el juego en varias plataformas, pero es una cantidad fija. En un juego free-to-play, este límite es deliberadamente inexistente. Los pagos tienen una escalabilidad prácticamente infinita. Así que un juego free-to-play, por definición, tiene unos beneficios potenciales infinitamente superiores a otros modelos de negocio no escalables, como los juegos que se comercializan en caja o en descarga digital. Éste es el verdadero secreto de porqué las empresas tienen los ojos fijos en el free-to-play. En un modelo tradicional tendríamos que invertir en el desarrollo de nuevas entregas o en el de contenido extra descargable para seguir monetizando un título. Sí, esto tiene la ventaja de que se puede predecir un retorno de la inversión, pero los beneficios están limitados. A igual inversión en producción, en un modelo free-to-play, el beneficio puede ser exponencial. Pero surge una pregunta: ¿Qué ocurre con los jugadores que nunca pagan?

Usuarios

Hace poco, la compañía Swrve (swrve.com), que gestiona los usuarios de varios exitosos juegos free-to-play, publicaba algunas de sus estadísticas. Hay dos bastante clave. La




«League of Legends» (Riot Games), es uno de los MMO free-to-play de mayor éxito. Aunque son un porcentaje muy bajo, algunos de sus jugadores han invertido en él pequeñas fortunas.


Con el free-to-play «Defense of the Ancients» («DOTA») Ice Frog y Valve –inspirándose en «WarCraft III»– dieron lugar a todo un subgénero de la estrategia, conocido como MOBA.

CUANDO LO LLAMAN FREE-TO-PLAY, PERO ES PAY-TO-WIN

Personalmente, creo que el "pay-to-win" es una práctica que ha de ser puesta en cuestión o, al menos, limitada, aunque sea legítima y extensamente empleada en todos los free-to-play. Pagar para conseguir ventajas desvirtúa el juego mismo. ¿Pero se puede diferenciar el pay-to-win de los extras que se ofertan en un juego free-to-play? Recientemente Blizzard anunció un *boost* de nivel de personaje hasta 90 por 60€ en «World of Warcraft». ¡El jugador que opta por este *boost* puede machacar al mío de nivel 82! No es mejor, sólo está comprando tiempo de juego (*leveling*), nada más. Pero, ¿qué ocurre si por 20 € puedes comprar una espada épica "premium" que te da +900 a Fuerza y que no está disponible para los jugadores que prefieren invertir en horas de juego? Tal espada es exclusiva para los jugadores de pago, que eso es lo que quiere decir premium, en esencia. Permitir que pagando seas mejor es lo que desvirtúa el juego, y desde mi punto de vista, es una mala praxis de *game design*.


En «World of Tanks» puedes comprar tanques o conseguirlos jugando... En cualquier caso, la batalla ha de tener en cuenta el equilibrio de nivel y de fuerzas.



Conviene diferenciar entre las ventajas de pago que permiten ahorrar tiempo de juego para subir de nivel y aquellas que dan acceso a objetos exclusivos -no meramente decorativos- que tienen una incidencia en el poder de un personaje... Especialmente en los free-to-play que enfrentan a los jugadores entre sí.

primera, que solo el 1,5% de sus usuarios llega a efectuar un pago. Así que tenemos una inmensa base del 98,5% de los jugadores que jamás efectúan microtransacción alguna. Y la segunda, casi más interesante, es que la mitad de los ingresos provienen del 0,15% de los usuarios. Son estos usuarios los que se han ganado el apelativo de *whales* (ballenas). Si tomamos como ejemplo un juego que tenga 8 millones de usuarios mensuales activos tenemos la escalofriante cifra de que, de ellos, sólo 12.000 usuarios generan el 50% del volumen de ingresos total. Así pues, el valor de cierto tipo de usuarios, y tener herramientas para identificarlos, se convierte en algo primordial. Por eso empiezan a crecer las ofertas de trabajo en el sector de "expertos en monetización". Y en lo que a mi área afecta, el diseño de juegos, surge una inevitable pregunta: ¿Se adapta el *game design* de un juego para satisfacer al 98.5% de los usuarios gratuitos o al 1,5% de usuarios que pagan? Evidentemente, la prioridad son los usuarios de pago. ¿Estamos ante una guerra digital por atraer a los "usuarios premium"?

Últimas palabras

He presentado argumentos a favor y en contra del free-to-play. Este modelo va a dar mucho que hablar en los próximos años y, seguramente, mutará por el camino, transformado por los casos de éxito que lo empleen de forma satisfactoria. Creo que ni es malo ni es bueno, sino más bien una herramienta que puede usarse correcta o incorrectamente. No creo que todos los juegos deban adoptarlo. Hay que ser consciente de nuestra plataforma, público, género y experiencia de juego, y en función de esto, escoger el modelo de negocio que mejor se adapte a nuestro videojuego. **J.C.A.**


¿Cuanto dinero te vas a gastar? Conseguir un caza de nivel 5 en «World of Warplanes» puede llevarte semanas o 20 €... Si optas por pagar, eres de una selecta minoría. ¡Te buscan!

EL EXPERTO



Juan Carrillo Alarcón

› La redacción de este número de "El Taller" ha estado a cargo de Juan Carrillo Alarcón. Es **Head of Studio en G4M3 Studios y Co-director del Máster en Game design en U-tad.**

› Con más de **15 años de experiencia en el sector de los videojuegos**, Juan ha trabajado en diseño, programación y producción en compañías como **Pyro Studios, Tonika Games o Gaelco.** Ha publicado **más de 20 títulos en diversas plataformas**, PC, consolas o smartphones hasta navegadores web. Algunos de los videojuegos destacados donde ha trabajado: **Saga PC Fútbol, Play english, Mi Águila Roja o Planet 51 online.**

REFERENCIAS



1. **"The Curve: From Freeloaders into Superfans: The Future of Business"** de Nicholas Lovell
2. **"10 Ways to Make Money in a FREE World"** de Nicholas Lovell
3. **"Free-to-Play: Making Money From Games You Give Away"** de Will Luton
4. **www.gamesbrief.com**
5. **landingpage.swrve.com/0114-monetization-report.html**

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

En este mes Micromanía os ofrece mos como extras un nuevo suplemento dedicado a los portátiles gaming, el juego «Men of War» –el primero de la serie–, y el cliente del MMORPG free-2-play «AION» actualizado, en un DVD. Con ello queremos renovar nuestro compromiso de ofreceros, siempre, tanto contenido extra como sea posible, permaneciendo atentos a los temas de actualidad, los lanzamientos de PC y los anuncios de juegos y tecnología propios de cada mes.

Sabemos que las cosas no salen siempre tan bien como las planificamos, pero tened seguro que no dejaremos de dar respuesta a cualquier incidencia con los contenidos descargables, o lo que surja... Y por supuesto, tenemos planes tanto para la web como para la revista que desvelaremos en **facebook.com/revistamicromania**

ÍNDICE DE COMUNIDADES

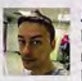
EL JUEGO DEL MES

DIABLO III REAPER OF SOULS



La primera gran expansión de «Diablo III» es un gran acontecimiento para la legión de fans de este juegazo de Blizzard. Con ella la compañía introduce el quinto acto, la nueva clase de los cruzados y dos modos de juego, el botín y nephalem. En definitiva, un amplio contenido para seguir disfrutando de uno de los mejores juegos de rol y acción del momento, si no el mejor. El imitado «Diablo» sigue en la cumbre por algo... Y aspectos como espectáculo, amplitud y guión no tiene rival. Las mejoras y ajustes de Blizzard esta vez han resultado acertadísimas. ¡Chapó!

EN FACEBOOK



Me gusta · Comentar · Compartir



Juan Bermejo ¡¡Ganas de pillarla (MM229)!! Espero hayáis solucionado los problemas con las descarga del juego para que la gente deje de quejarse (con razón).
26 de febrero a la(s) 21:16 ·



Albert Bellera Vila la revista y el suplemento genial. El juego, muy mal que esté repetido.
26 de febrero a la(s) 22:38 · 2

Juan Manuel Casas Solvas Dado que el tema "juego" parece haber entrado en un callejón sin salida desde hace meses, ¿qué otras fórmulas podría explorar Micromanía para hacer un regalico en cada número? No se cómo funciona el mercado, y a lo mejor estoy diciendo una tontería pero, ¿podría quizá regalar puntos en alguna web comercial (tipo Xtralife, GoG, etc.) para tener una reducción de precio?
27 de febrero a la(s) 14:26 · Editado ·



Micromanía: Debéis tener en cuenta que, el juego, -que pese a los quebraderos que ha dado le funciona bien a la mayoría de los lectores- se sigue ofreciendo como complemento. Pero el suplemento viene a sustituirlo como regalo y estamos barajando otros promocionales... Así que, Juan Manuel, de "tontería" nada. Lo que dices tiene mucho sentido. Por eso este mes llevamos el DVD, aparte del suplemento.

MICROENCUESTA

¿HA REGRESADO LA REALIDAD VIRTUAL PARA QUEDARSE?

La pasada **Games Developers Conference** ha sido el marco para la presentación de un nuevo Kit de desarrollo de **Oculus Rift** con sensores de posicionamiento y una pantalla mejorada. ¿Será el paso necesario para que la Realidad Virtual se afiance?

1. Mientras no establezcan una fecha para la comercialización y exista una versión definitiva de Oculus Rift, pueden anunciar lo que quieran, pero no serán más que promesas y planes. 2014 no será el año de la realidad virtual.
2. Aparte de las mejoras técnicas del Kit Oculus 2.0, se ha dado un importante paso en la GDC y es soporte con motores gráficos como Unreal Engine 4. Esto supone un montón de juegos así que sólo es cuestión de meses.
3. Las nuevas tecnologías son muy prometedoras, pero creo que aún deben perfeccionarse algunos aspectos técnicos como la resolución. Tal vez con la pantalla OLED 1080p... Y el precio de 350 $ (255 €), no acabo de creérmelo.



No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

DESCARGAS » «INSURGENCY»

OCUPACIÓN VS GUERRILLA

¡La insurrección ha llegado a las calles! Toma el control de un grupo de marines o de insurgentes y lucha por la victoria.



A fin de aumentar el realismo no se han incluido una mirilla para las armas ni un minimapa que indique la presencia enemiga.



El juego nos permite realizar misiones y participar en combates con un pelotón de marines o un grupo de insurgentes.

Hace ya unos siete años, Andrew Spearin y Jeremy Blum (este último, creador de «Red Orchestra») formaron equipo para crear un mod de «Half-Life 2» llamado "Insurgency", una conversión total en el que podíamos sumarnos a una fuerza de marines o un grupo de insurgentes para combatir en enfrentamientos bélicos. El mod obtuvo una gran acogida y recibió varios premios durante ese año, y, cuando Jeremy Blum fundó la compañía New World Interactive en 2010, decidió convertir este mod en un juego independiente. El resultado ya está disponible a través de Steam por 13,99 € y, lejos de ser una simple adaptación del mod, añade algunas características sumamente interesantes a la conversión original.



Realismo al límite

Para empezar, olvídate del combate a lo Rambo, aquí lo que prima es la táctica. La dificultad es bastante elevada y cualquier jugador que avance a pecho descubierto será abatido de inmediato. Para evitar causar baja, es necesario familiarizarse con los mapas, avanzar con calma y pedir a tus compañeros que te cubran. Hasta tal punto ha llegado la dificultad, que no encontrarás el típico minimapa que indica las posiciones enemigas ni la mirilla para apuntar bien, ya que se ha intentado que la acción sea lo más realista posible.

La guerra total

El juego ha sido considerablemente ampliado en comparación con el mod. Consta de más de 20 armas, 5 modos multijugador y 2 modos cooperativos, y será posible formar escuadrones con diferentes clases de personajes, controlados por la IA o por jugadores. Eso sí, al seguir utilizando el vetusto motor Source, su apartado gráfico no está precisamente a la última.

En fin, un título muy interesante y con grandes dosis de diversión para los que disfrutan con la vertiente más táctica del género. Está disponible en Steam: **store.steampowered.com**

¡EXTRAS!

PIRATAS EN ACCIÓN

MERCHANDISING » FIGURAS «AC IV: BLACK FLAG»

La compañía de McFarlane Toys ha firmado un acuerdo con Ubisoft para crear figuras de algunos personajes de «Assassin's Creed IV». Entre los primeros de esta serie llegan tres piratas legendarios que aparecen en el juego: Barbanegra, Benjamin Hornigold y Black Bart. Cada figura mide unos 15 cm y tiene 25 puntos de articulación.

Shop.ubi.com/store/ (figurines)



HARLEY QUEEN ATACA DE NUEVO

MERCHANDISING » «BATMAN: ARKHAM CITY»

Si eres aficionado a la saga «Batman», no te pierdas entonces esta magnífica figura de Harley Quinn de 16 centímetros, que incluye varios puntos de articulación y el famoso bate de béisbol que suele utilizar. El personaje está representado con todo lujo de detalles y recrea fielmente a la supervillana que tantos quebraderos de cabeza nos ha dado en el juego original.

www.vistoenpantalla.com (Batman: Arkham City)



MODS EN DESCARGA

ARSENAL REALISTA



"Arsenal Overhaul" es un mod para «S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat» que nos permite reemplazar todas las armas del juego original por versiones de alta calidad y añadir más de 70 armas nuevas y 20 tipos de municiones diferentes. Además, se han reemplazado los sonidos de los disparos por los originales de las armas auténticas, y se han añadido tres trajes diferentes para que podamos adquirirlos.

» **www.moddb.com/mods/arsenal-overhaul**

SE ACERCA EL... ¿OTOÑO?



Un aficionado a «Mafia 2» con el sobrenombre de Cloudera ha decidido crear un mod que nos permite realizar mejoras gráficas al juego original. En concreto, se han cambiado las texturas de los árboles, la vegetación y los edificios por otras de mayor resolución. Su autor ha intentado impregnar toda la ciudad de un ambiente otoñal, muy alejado del entorno veraniego del juego.

» **mafia2autumnmod.blogspot.com.es/**

REGRESO AL PASADO



El usuario "Gamehacker" ha diseñado una conversión total para «Doom III» que recrea los niveles originales de «Doom» y «Doom II» pero utilizando la tecnología y los modelos del último título de la saga. El autor ha intentado trasladar cada pantalla y enemigo de los dos primeros juegos con pelos y señales, así que, si los jugaste en su momento, seguro que te traerá buenos recuerdos.

» **www.moddb.com/mods/doomreborn**

ACTUALIDAD » «DISCIPLES 3 REINCARNATION»

ESTRATEGIA POR TURNOS QUE VUELVE A DISCIPLES

«Disciples III: Reincarnation» recopila y amplía el contenido de las dos entregas anteriores, «Renaissance» y «Resurrection»

Los aficionados a la estrategia por turnos estamos celebrando el lanzamiento en Steam de «Disciples III: Reincarnation». Para quienes no conozcan la saga «Disciples», una buena forma de definirla es señalando su parecido con la serie «Heroes of Might & Magic». La mecánica es la misma, con un sistema de juego dividido en tres partes: gestión del castillo, exploración del entorno y batallas por turnos.

Más que una recopilación

«Reincarnation» no es, en sentido estricto, un juego nuevo, sino que se trata de una fusión de las dos entregas anteriores de la serie: «Disciples III: Renaissance» y su expansión «Resurrection». Pero tampoco se puede decir que «Reincarnation» sea un simple paquete recopilatorio. Muy al contrario, incluye abundantes mejoras repartidas en todos los apartados: desde los gráficos, hasta los casi 200 nuevos objetos, pasando por novedades en la jugabilidad como la de controlar a las unidades neutrales en el multijugador.


Los sistemas de combate y magia han cambiado. Además, hay muchos más hechizos que en «Resurrection».


La mecánica es la misma que la de «Heroes of Might & Magic», de donde la clonó en origen. La gran diferencia es, quizás, que su tono resulta más adulto.

Las campañas disponibles son cuatro en total: las tres de «Renaissance», protagonizadas por humanos, elfos y demonios, más la de «Resurrection», dedicada a los no-muertos. Sin embargo, hay que recalcar que no son idénticas a las originales, sino que han sido ampliadas con más de 70 misiones secundarias. Y si después de las 180 horas que duran las cuatro campañas tienes ganas de más, el editor te permite crear y compartir tus propias aventuras.

En definitiva, «Disciples 3 Reincarnation» es una compra obligada para los nostálgicos de esta saga clásica y un juego que, en general, gustará a los amantes de la estrategia por turnos con toques de rol. Cuesta 27,99 € en la red Steam o en Gamers Gate.

¡SIGUE JUGANDO!

«STARCRAFT UNIVERSE» SIGUE ADELANTE



De los muchos mods para «StarCraft II» que hay en la sección Arcade, el más ambicioso es «StarCraft Universe», que pretende transformar el juego en una suerte de "World of StarCraft". Ya lo hemos mencionado en alguna ocasión, pero vuelve a estar de actualidad por varias razones. Una es que ha alcanzado su objetivo de financiación en Kickstarter, y la otra es que ahora es accesible para todo el mundo, gracias a que el parche 2.1 ha abierto el modo Arcade a los usuarios de la Starter Edition.

» **www.kickstarter.com/projects/747939120/starcraft-universe**

ALARGA LA GUERRA EN «XCOM: ENEMY UKNOWN»



El mod "Long War" para «XCOM: Enemy Unknown» es uno de los más recomendables. Como su nombre indica, prolonga la campaña, y de muchas maneras. Además de aumentar la frecuencia de las misiones, incorpora características tan atractivas como ocho clases de soldados, aumento del límite por misión a ocho también, más habilidades, complementos para las plataformas de combate, etc. Lo único malo es que, para garantizar la estabilidad, requiere regresar a la versión 4 del juego, pero fácil con una herramienta que encontrarás, junto con el mod, en:

» **www.nexusmods.com/xcom/mods/88**

¡EXTRAS!

LA INFECCIÓN SE EXTIENDE

» DESCARGAS » ACCESO ANTICIPADO DE «PLAGUE INC. EVOLVED»

Después de haber arrasado en dispositivos móviles, con 25 millones de copias vendidas, «Plague Inc.» llega a PC. Lejos de ser una simple conversión, «Plague Inc. Evolved» incluye novedades tan propias de nuestra plataforma como el soporte de Steam Workshop. De momento, está disponible en la web del estudio como acceso anticipado.



www.ndemiccreations.com

LOS GUSANOS SE REÚNEN EN PINTEREST

» MERCHANDISING » PRODUCTOS DE «WORMS»

Team 17 sigue empeñada en no abrir en su página web la sección dedicada a merchandising. Pero por suerte para los fanáticos de «Worms», en Pinterest tenemos un pinboard estupendo. Un pinboard, por si no conoces cómo funciona este portal, es algo así como un muro temático al que la gente contribuye aportando enlaces. En el de «Worms» hay accesos directos a casi todos los productos dedicados a los gusanos locos que se pueden comprar en Internet: camisetas, sudaderas, peluches, llaveros, dioramas. Una manera genial de verlo todo junto y, de paso, descubres tiendas friquis con productos de otros juegos.

www.pinterest.com/Team17Ltd

LANZAMIENTOS «HELICOPTER SEARCH & RESCUE SIMULATOR»

MISIONES DE BÚSQUEDA Y RESCATE

La función que da mayor sentido a los helicópteros no es la del transporte ni la del combate; el rescate es su especialidad.



El salvamento en alta mar y en montaña plantean un gran reto por las, -a menudo- condiciones extremas del clima.

Si hay algo que los helicópteros hacen mejor que cualquier otro artefacto son las labores de búsqueda y rescate cuando sucede una catástrofe. Estas aparatosas y frágiles máquinas se enfrentan a duras condiciones para salvar la vida in extremis de algún extraviado o de los supervivientes de algún percance. Tales misiones entrañan un alto riesgo y no pocas dificultades. Superarlas sólo está al alcance de pilotos muy hábiles, por eso este simulador de PlayWay resulta un desafío de lo más interesante.

Realismo dramático

La edición de 2014 de «Search & Rescue» no sólo es un estupendo simulador de vuelo, actualizado con un alto grado de realismo en gráficos, física, meteorología y manejo. El diseño de las más de 40 misiones tienen una dramatismo muy intenso, dada la naturaleza de las misiones y emergencias. Ni un solo disparo... No, pero el sudor frío te brotará de las manos. Está disponible por 14 € en Steam.



En el juego se reproducen 10 modelos de helicóptero usados en misiones de rescate.

REPOSTAJE EN VUELO

LA VERSIÓN DEFINITIVA DE «STRIKE SUIT ZERO»



Después de un año desde su aparición, este juego de combate espacial de Born Ready recibe la actualización Director's Cut con gráficos muy mejorados.

strikesuitzero.com

DEMO DE «GALACTIC COMMAND ECHO SQUAD»



También para los amantes de combate espacial, llega «Galactic Command Echo Squad SE», un sim de tácticas y pilotaje que se reestrena Steam, mejorado y con demo.

store.steampowered.com

AVENTURA

ACTUALIDAD LANZAMIENTOS «MOEBIUS»

MOEBIUS, DE JANE JENSEN

El 15 de abril se pone a la venta «Moebius», la nueva aventura de Jane Jensen, una versión moderna de «Gabriel Knight»

La Historia se repite a sí misma. ¿Puedes descubrir el patrón?" Así reza la publicidad de «Moebius», el nuevo juego de Jane Jensen, la Gran Dama de las aventuras. Desde que trabajó en «King's Quest», en los 90, no ha parado. Su mayor éxito, la saga de «Gabriel Knight», también va a volver a las tiendas 20 años después en un remake.



Unos detallados fondos en 2D y personajes en 3D, son la base técnica de «Moebius».

El detective anticuario

Malachi Rector tiene una mente sagaz y es anticuario. Una mujer es brutalmente asesinada, pero Malachi descubre que una agencia secreta del gobierno lo investiga. Gracias a su memoria fotográfica y su capacidad de deducción deberá desvelar una conspiración histórica mientras viaja por Venecia, El Cairo, o Munich.

Una aventura de detectives de estilo clásico con los cuidados guiones y personajes adultos que siempre garantiza Jane Jensen. ¡Ya falta poco!

moebiusthegame.com

JUEGA GRATIS

GRATIS... ¡Y EN ESPAÑOL!



No es muy normal encontrar aventuras gratuitas extranjeras, traducidas al español. «Dakota Winchester's Adventure» es una divertida parodia de Indiana Jones.

www.mousecity.com/games/point-and-click/

¿UN MUSICAL?



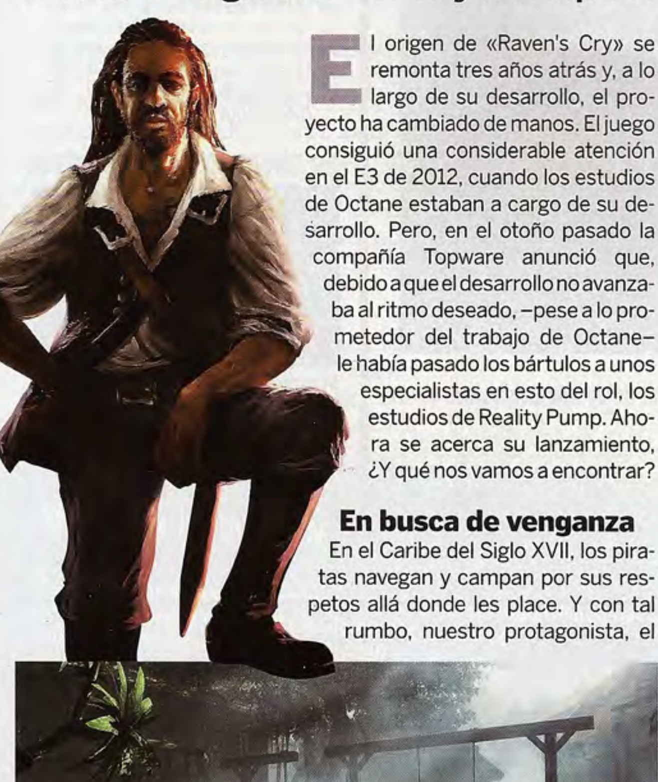
La ventaja de los juegos indie es que no tienen ataduras. «Dominique Plumplemousse» es una aventura en blanco y negro hecha con plastilina, y en donde los diálogos... ¡Son cantados!

store.steampowered.com

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «RAVEN'S CRY»

UN JDR DE PIRATAS Y EL TESORO DE LA VENGANZA

Reality Pump, creadores de «Two Worlds» planean llevarnos al Caribe del Siglo XVII en mayo. ¡Zarpamos ya!



El origen de «Raven's Cry» se remonta tres años atrás y, a lo largo de su desarrollo, el proyecto ha cambiado de manos. El juego consiguió una considerable atención en el E3 de 2012, cuando los estudios de Octane estaban a cargo de su desarrollo. Pero, en el otoño pasado la compañía Topware anunció que, debido a que el desarrollo no avanzaba al ritmo deseado, –pese a lo prometedor del trabajo de Octane– le había pasado los bártulos a unos especialistas en esto del rol, los estudios de Reality Pump. Ahora se acerca su lanzamiento, ¿Y qué nos vamos a encontrar?

En busca de venganza

En el Caribe del Siglo XVII, los piratas navegan y campan por sus respetos allá donde les place. Y con tal rumbo, nuestro protagonista, el escocés Christopher Raven, se embarca para vengarse de su familia, asesinada siendo él un criajo... Tal determinación le llevará a vérselas con piratas y autoridades locales, desenvainado muy a menudo ropera o alfanje y descerrajando algún que otro trabucazo si se presenta la ocasión. En el camino, se encontrará con secretos, tesoros, Vudú. Y por supuesto, habrá abordajes y batallas navales.

La ambientación parece uno de los elementos más prometedores... Al escenario y personajes, acompañarán subtramas y quest secundarias.



Encarnando a Raven, tendrás que batirte el cobre para alcanzar tu venganza. Duelos, cuchilladas, negocios, Vudú, tesoros...

¿A toda costa?

Como ves, se trata de una ensalada de tópicos, pero muy bien aliñada y con una declarada aspiración de cierto realismo histórico, al menos, en la ambientación. Pero en lo que respecta al género de rol, «Raven's Cry» quiere brindarnos un profunda evolución del personaje, con habilidades, posesiones, (armas y atuendo) y un alto grado de libertad para tomar decisiones. ¿Te dejarás llevar por tus ansias de venganza o te detendrás a sacarle las castañas del fuego algún desdichado? Pues ya lo veremos. ¡Atentos!

revenscry-game.com

¡EXTRAS!

CÓMIC BRUJERIL Y PRÓXIMO LIBRO

» NOVELA » "ESTACIÓN DE TORMENTAS"

El retraso de «The Witcher 3» a 2015 es una faena, pero... Parece ser que tendremos algún que otro encuentro con monstruos antes. Aparte del primer cómic que ya ha estrenado Dark Horse (en Inglés), la editorial Alamut ya está traduciendo la nueva entrega de la saga de Geralt de Rivia, "Estación de Tormentas". En Cyberdark puedes pedir un avance.



tienda.cyberdark.net

LA MODA DE «MASS EFFECT»

» MERCHANDISING » MODA «MASS EFFECT»

A ver si cae pronto algún detalle de «Mass Effect 4»... O como sea que vaya a llamarse la próxima entrega. Mientras tanto, puedes adquirir alguna prenda de los N7 para lucirla con la clase de Shepard. Hay desde bañadores sexys y para ella (32 €) hasta chupas en edición limitada (300 €) en la tienda de masseffect.bioware.com

vistoenpantalla.com

EXPANSIONES Y DLC

«SPELLFORCE 2: DEMONS OF THE PAST»



El juego que mejor combina estrategia y rol, el fenomenal «Spellforce 2», ha sido recientemente actualizado con la expansión «Demons of the Past». Se trata de una culminación de toda la saga que incorpora una campaña individual de más de 25 horas jugables. Además, con este lanzamiento, el capítulo «Faith in Destiny» ha sido rebajado.

» **store.steampowered.com**

«CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2: REVELATIONS»



Si tienes esta revista entre manos, ya puedes descargarte el primer DLC de Castlevania: Lords of Shadow 2», que sale el 25 de Marzo. Se trata de «Revelations» y tiene como protagonista a Alucard uno de los personajes favoritos por los fans de la serie. En el DLC, el mencionado vampiro, hijo de Gabriel se prepara para el regreso de su padre –justo antes de «Castlevania LoS 2» y para la batalla final contra Satanás.

» **store.steampowered.com**

«MIGHT & MAGIC X LEGACY - EL HALCÓN Y EL UNICORNIO»



La décima entrega de «Might & Magic», lanzada hace un par de meses, ya prepara una ampliación con el DLC titulado "El Halcón y el Unicornio que coincidirá con su adaptación a Mac. Ubisoft planea ofrecerlo desde finales de marzo y constará de una campaña, dos nuevas mazmorras y un nuevo tipo de enemigo de la facción Santuario. Costará unos 5 €.

» **shop.ubi.com**

DESCARGAS «FIFAMANIA SUPERPATCH 14»

FIFA SE VISTE DE GALA

Haz que tu experiencia con «FIFA 14» sea mucho más realista gracias al nuevo parche de la comunidad italiana

Uno de los portales más importantes de la comunidad de jugadores de la saga «FIFA» en Italia es "Fifamania.it" y, cada año, entre muchos de los mods que sube para cada versión, siempre saca un superparche que nos permite modificar buena parte de las características del juego original. Este año no podía ser menos, y ya tenemos a nuestra disposición el superparche para «FIFA 14».

Al ser un parche creado por aficionados italianos, es lógico que muchas de sus características cambien elementos concretos de la liga italiana, pero también modifica sustancialmente varios rasgos internacionales. Como los tatuajes desaparecidos de muchos jugadores, la incorporación de los equipos que faltan en la Liga de Campeones y la Liga Europea de la UEFA, la inserción de 150 árbitros reales de todos los países y hasta nuevos gráficos televisivos para todas las competiciones, por nombrar solo unos pocos. Lo encontrarás en los foros del portal de comunidad de juegos deportivos **www.soccergaming.com**



Fifamania Superpatch 14, es un grandioso parche, sin duda, muy recomendable para cualquier seguidor de «FIFA» y de la "Champions League", aunque no sea italiano.

MODS EN DESCARGA

«NBA 2K14» MEJORADO



¿Quieres mejorar los gráficos de «NBA 2K14»? El mod de usuario Zildjian, lo hace posible. Según su autor permite emular la calidad de las consolas next-gen.

www.ba2k.org/2014/03/ (Mod Cool Effect)

39 ESTADIOS A «PES 2014»



Si quieres mejorar la calidad de muchos estadios de «PES 2014», no te pierdas el mod de Estarlen Silva y que permite recrear hasta 39 estadios auténticos con todo lujo de detalles.

www.pesoccerworld.com

VELOCIDAD

LANZAMIENTO «RACEROOM RACING EXPERIENCE»

RACEROOM ACTUALIZADO Y CON EL DTM

Simbin actualiza su "free2play" «RaceRoom» y lanza una nueva versión del campeonato DTM en la edición del 2013

RaceRoom Racing Experience contempla un montón de categorías y competiciones en el marco free2play, inclyendo coches GT3, prototipos, turismos. De entrada te ofrece 5 vehículos y 2 circuitos.



Y está disponible la última versión de «RaceRoom Racing Experience» y, además de incorporar un montón de mejoras y contenido adicional, también llega acompañado del DLC correspondiente al campeonato de turismos alemanes DTM Experience 2013, (24,99€). Una completa recreación con los 22 coches y los 9 circuitos.

Pisa a fondo sin gastar

De entrada, si te limitas a descargarte «Raceroom» sin fijarte en uno de sus DLC puedes jugar sin tener que gastarte nada y disfrutarás desde el principio de las novedades de la última actualización. Existen un buen puñado de mejoras en el manejo, acabados diferentes para los coches, retoques de física y audio, mecánica de juego en multijugador... Desde mediados de Marzo, está disponible una nueva versión de la beta abierta en Steam, pero la versión definitiva está al caer.

VELOCIDAD EN LA RED

VICTORY: THE AGE OF RACING



¡Al volante, no vale más que la victoria! Si tú también piensas así, no te pierdas «Victory» un juego con un manejo sensacional en el que puedes generar coches de distintas épocas.

victorythegame.com

LOCOCYCLE, LA LOCURA



I.R.I.S. es una moto viva. Ha cobrado consciencia de sí misma y ahora corre en busca de su libertad... Pero lleva al pobre Pablo, su mecánico, enganchado del pantalón. ¡Échales una mano!

www.lococyclegame.com

ACTUALIDAD » «TRANSFORMERS UNIVERSE»

TRANSFORMERS UNIVERSE SALDRÁ ESTE VERANO

El MMO de Transformers desarrollado por Jagex saldrá en verano y será un MOTA: Massively Online Tactical Action Game

Jagex ya ha desvelado la fecha aproximada para el lanzamiento de «Transformers Universe»: el próximo verano. De paso, se han dado a conocer algunos detalles. En un principio se dijo que sería de rol masivo, pero ha habido un cambio de planes y finalmente será un MOTA, (Massively Online Tactical Action Game) es decir, un Juego Masivo Online de Acción Táctica.

Un MOBA diferente

Lo de "Acción Táctica" puede sonar a algo así como «Ghost Recon», pero en realidad no se refiere a ese concepto de juego, sino que se trata de un MOBA en el que cada jugador, en vez de controlar a un solo personaje como en «League of Legends» y similares, controlará a una escuadra de Transformers, a elegir obviamente entre los dos bandos: los Autobots, los buenos, o los Decepticons, los villanos.

Por el momento no ha trascendido cuál será el número máximo de guerreros por escuadra, pero sí se sabe que habrá amplias opciones de personalización, para que cada uno de nuestros robots salga del Hangar preparado para desempeñar una función bien diferenciada sobre el campo de batalla. En cuanto a los modos de juego, tampoco hay muchos detalles, pero el director general de Jagex ha asegurado que habrá varios, y que en todo caso servirán para puntuar en una lucha a escala global entre Autobots y Decepticons.

¡Apúntate a la beta!

En cuanto al modelo de explotación de «Transformers Universe», será el habitual de free2play, con micropagos para desbloquear robots y piezas con las que mejorarlos. Está por ver si será gratuito de verdad o más bien pay2win. Si quieres participar en la beta, que tendrá lugar antes del lanzamiento en verano, ya puedes apuntarte en la web del juego: **Transformersuniverse.com**



Los gráficos serán 3D, pero correrán a través del navegador de Internet, de manera similar a juegos online como «Warface».



La fórmula será totalmente novedosa: un MOBA en el que cada jugador controlará a una escuadra. ¿Qué tal funcionará?

EL PERSONAJE



CUCARACHASMITH

Me encontrarás en «Team Fortress 2». No tengo preferencia por ningún servidor, sino que me conecto al que el juego me encuentra cuando inicio sesión.

Empecé mi andadura en este FPS disparatado por recomendación de un amigo. Yo era un poco reticente, porque la ambientación humorística no me resultaba atractiva, pero ahora debo reconocer que estoy enganchado a este juegazo.

Mi clase favorita es la de Pyro. Tanto para atacar como para defender, el lanzallamas es un arma eficaz capaz de causar estragos sin necesidad de apuntar. Además, es perfecto para desenmascarar espías, la clases a la que, por cierto, más odio.

Los modos que más me gustan son los de Carga Explosiva y Carrera de Vagonetas, porque en ellos los enemigos no tienen más remedio que concentrarse en un punto, el del tren, y es entonces cuando mi mechero resulta más eficaz.

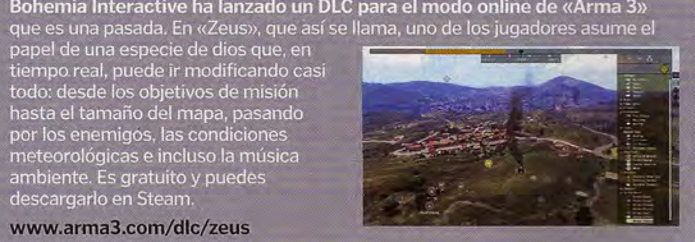
Una de las cosas que más me gustan de «Team Fortress 2» es que es un free2play de verdad, y no pay2win, así que no he gastado ni un céntimo en la tienda. No obstante, hay alguna modificación de arma a la que ya le tengo echado el ojo.

¡SIGUE JUGANDO!

JUEGA A SER DIOS EN «ARMA 3»

DESCARGAS » DLC «ZEUS» PARA «ARMA 3»

Bohemia Interactive ha lanzado un DLC para el modo online de «Arma 3» que es una pasada. En «Zeus», que así se llama, uno de los jugadores asume el papel de una especie de dios que, en tiempo real, puede ir modificando casi todo: desde los objetivos de misión hasta el tamaño del mapa, pasando por los enemigos, las condiciones meteorológicas e incluso la música ambiente. Es gratuito y puedes descargarlo en Steam.



www.arma3.com/dlc/zeus

APÚNTATE A «LEGO MINIFIGURES ONLINE»

ACTUALIDAD » BETA DE «LEGO MINIFIGURES ONLINE»

«Lego Minifigures Online» se lanzará este verano, y si quieres probarlo antes que nadie, ya puedes registrarte para participar en la beta. El estudio a cargo del proyecto es Funcom, que pasa del registro adulto de «Age of Conan» a todo lo contrario: un juego lleno de humor y buenas vibraciones que nos permitirá explorar casi todos los infinitos ambientes del juguete de construcción: castillos medievales, mundos alienígenas, piratas, etc. ¡Apúntate!



www.playminifigures.com

Realismo portátil

¡Si nos llegan a decir hace unos años que íbamos a poder pilotar un tanque con un teléfono móvil!... Claro que también es cierto que si unos años antes nos hubieran dicho que iba a haber teléfonos móviles, quién se lo iba a creer.

Hasta hace bien poco, considerar la idea de disfrutar de las mejores simulaciones en un dispositivo de juego portátil (de pequeño tamaño, no hablamos de ordenadores portátiles) era un disparate. Y es que los requisitos de este tipo de juegos, tanto a nivel gráfico como de potencia de cálculo, superan con creces lo que las consolas "handheld" de la época tenían que ofrecer.

La cosa ha cambiado, y para bien, con la irrupción de los smartphones y tablets y, especialmente, con su meteórica y continua evolución. Lo dispositivos más recientes, en concreto, ofrecen rendimientos espectaculares que los desarrolladores están aprovechando para ofrecernos juegos que por complejidad y requisitos técnicos hace pocos años (e incluso hace pocos meses) eran impensables en dispositivos que, recordémoslo, caben muchas veces en la palma de una mano. ¿Quieres saber cuáles son las mejores simulaciones que puedes disfrutar en tu tablet o smartphone?

FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2014 iOS



Si eres usuario de PC seguro que conoces la serie «Football Manager» de SEGA, el título de referencia cuando de simuladores de gestión futbolística se trata. Su versión de iOS y Android es un juego más que correcto que conserva la complejidad y enorme variedad de contenidos del original, si bien es cierto que peca de poco ambicioso y no nos ofrece todas las opciones de aquel, cuando técnicamente no debería haber supuesto ningún problema implementarlas. Pese a todo, si buscas un juego de este tipo, no vas a encontrar uno mejor en estos dispositivos.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 8,99€ / 8,99€
- **Tamaño:** 405 MB / 30 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** SEGA
- **Web:** *www.footballmanager.com*

BATTLE SUPREMACY iOS

Este detallado simulador te pone a los mandos de diferentes vehículos de combate, principalmente tanques, durante la Segunda Guerra Mundial y te enfrenta a una larga serie de misiones de combate en su modo individual así como a una adecuada variedad de modos multijugador, con escenarios grandes y repletos de detalles. Aunque se trata de un simulador en toda regla, su sistema de juego da preferencia a la jugabilidad frente al realismo más extremo, lo que da como resultado un juego divertido y entretenido, accesible para casi cualquier tipo de público.



FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (Universal)
- **PVP:** 4,49€
- **Tamaño:** 459 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Atypical Games
- **Web:** *www.battlesupremacy.com*

TRUE SKATE iOS 



La combinación de una simulación física realista con un sistema de control que es tan acertado como exigente han dado como resultado un juego apasionante como y tremendamente original. Simplemente pon en marcha tu tabla deslizando el dedo por el lateral de la pantalla y luego pulsa en sus diferentes extremos, como harías con los pies en una tabla real, para realizar todo tipo de maniobras y acrobacias en las rampas, obstáculos y otro elementos que forman el detallado escenario del juego. Si te gusta el mundo del monopatín, no vas a encontrar una reproducción más fiel que esta, créenos.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 1,79€ / 1,49€
- **Tamaño:** 22,4 MB / 24 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** True Axis
- **Web:** *trueaxis.com/trueskate.html*

Y TAMBIÉN «LOS SIMS», POR SUPUESTO



Resulta difícil hablar de simuladores sin mencionar la saga de simulación social por excelencia. Hablamos, claro, de «Los Sims», la serie creada por Will Wright que cuenta con decenas de entregas, entre juegos y expansiones, ha vendido millones de unidades en todo el mundo y ha pasado por todo tipo de plataformas... incluyendo, por supuesto, los dispositivos IOS y Android. Entre las varias entregas de la serie que han dado el salto a la pantalla táctil están «Los Sims 3», «Los Sims Medieval» o «SimCity», todas ellas, por supuesto, con un sistema de control totalmente renovado para adaptarlo a estos dispositivos. Desde luego, si eres un fanático de «Los Sims» que siempre soñó con poder llevar a sus pequeños personajes por todas partes, ¡ahora ya no tienes excusa para no hacerlo!





ÚLTIMAS NOVEDADES

¡Más pájaros enfadados!

Rovio ha anunciado para esta primavera el lanzamiento de «Angry Birds Epic», un juego de rol y aventuras en el que controlarás un grupo de personajes y que contará con un sistema de combate por turnos. ¿Intrigado? ¡Como para no estarlo!



"Treses" en Android

Si eres usuario de Android y aficionado a los puzzles te alegrará saber que acaba de llegar a tu dispositivo el popular juego «Threes!», del que os hablábamos justamente el mes pasado. ¿Listo para echar cuentas?



Vuelve «Little Big Planet»

Sí, no has leído mal: la clásica aventura de los 90, uno de los títulos más recordados de su género, ha confirmado su aparición para la iOS y Android. En principio debería estar disponible, si no sucede nada extraño, a partir del día 27 de marzo, o sea, ya mismo!

Mejorado y aumentado

Full Control ha presentado una actualización de su popular juego «Space Hulk», que incluye no solo las esperadas mejoras y ajustes, sino también una nueva campaña con tres nuevas misiones, así como 11 nuevos Space Wolves, más armas, nuevas reglas...



SKY GAMBLERS: STORM RIDERS iOS

«Sky Gamblers» es un simulador de vuelo de combate, ambientado en la Segunda Guerra Mundial que destaca tanto por su impresionante calidad técnica, con unos gráficos sencillamente espectaculares, como por la enorme variedad de contenido que ofrece en forma de montones de aviones para desbloquear, misiones que cumplir y un apasionante modo multijugador. Lo mejor es que su sistema de control es ajustable, de forma que puedes elegir entre jugar una simulación compleja y realista o un divertido juego de combates al más puro estilo arcade, o, incluso, una combinación de ambos extremos.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 4,49€
- **Tamaño:** 490 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Revo Solutions
- **Web:** *www.atypicalgames.com/stormraiders/*



SURGEON SIMULATOR iOS



Los que conozcan la versión de PC coincidirán en que llamarlo "simulación" a lo mejor es "estirar" un poco el término. Y no lo decimos, ojo, por que no ofrezca suficientes posibilidades, sino por todo lo contrario. Vamos, que este simulador de cirujano que te permite realizar las operaciones más peregrinas en tu sufrido paciente tiene el objetivo de ser lo más divertido posible y, claro, el resultado se parece más a jugar con Mr. Potato que a operar de verdad. Eso sí, si tienes ganas de pasar un buen rato y no te asusta un poco de sangre o romper costillas a martillazos, con «Surgeon Simulator» la risa está asegurada.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (iPad)
- **PVP:** 5,49€
- **Tamaño:** 227 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Bossa Studios
- **Web:** *www.surgeonsim.com*

Hace 10 años

En un mes, el torrente de juegos fue tal que entre los grandes y los modestos, algunas pequeñas joyas pasaron algo inadvertidas.

Ya sabíamos que hacia el final de 2003 se iban a concentrar los grandes lanzamientos del año... Algunos títulos esperados, como «Pro Evolution Soccer 3», «El Retorno del Rey» o «Need For Speed: Underground»... Pero es que, junto con ellos, también nos ocupamos de decenas de lanzamientos que aspiraban a competir en la gran campaña de final de año, bien dirigiéndose concretamente a los fans de un género en concreto o a un público masivo. 28 juegos analizados en Review. ¡Qué locura!

Cantidad y... ¿calidad?

Paradójicamente, entre tal cantidad de novedades, ninguno de ellos llegó a convertirse en un gran éxito. Y es que el mes anterior, los «Call of Duty», «Max Payne 2» y «Empires» habían agotado el presupuesto de la mayoría de los aficionados.

Otros jugadores, amantes del fútbol, habían reservado su dinero para «Pro Evolution Soccer 3», con el que Konami estrenaba la saga en PC. Pero el juego aún debía demostrar mucho para desbancar al poderoso «FIFA» de EA Sports, de quienes, por cierto, también nos llegaba en aquellos días su «NBA Live 2004».

«El Retorno del Rey» resultó ser de los mejores juegos de El Señor de Los Anillos. Batallas y magia contra las hordas de Saruman.

Inspirándose en "El Señor de los Anillos" –el tema de moda– se estrenaban «El Retorno del Rey», un buen título de acción de EA, y «La Guerra del Anillo», un correcto juego de estrategia de Liquid y Sierra.

Mucho más que jugar

Aunque causando ya menos impacto, entre todas aquellas novedades, también cabe recordar algunos títulos notables. En aventuras, «Silent Hill 3» (Konami) y «Broken Sword: El Sueño del Dragon», tercera entrega de la serie de Charles Cecil. En estrategia, «Blitzkrieg» (Nival), «Worms 3D» (Team17) y «Ghost Master» (Empire). En Rol explorábamos «El Templo del Mal Elemental», en el que Troika Games implementaba las reglas de "Dungeons & Dragons"... Y finalmente, en acción, teníamos a "Los Simpsons" en el divertidísimo «Hit & Run».

MICROMANÍA 107, TERCERA ÉPOCA

«Unreal Tournament 2004» fue una de las numerosas novedades del número de Diciembre, en el que necesitamos 188 páginas para dar cabida a casi una treintena de Reviews.

JADE, LA CHICA DEL FARO

Michel Ancel, creador de «Rayman», es el padre de esta criatura... La intrépida Jade –cuyo nombre comparte con el motor gráfico del juego (Jade Engine)– protagoniza «Beyond Good & Evil». Es una reportera que vive en un faro, junto a su tío Zerdy (un cerdito humanoide) y unos críos huérfanos. Amenazados todos ellos por los crueles alienígenas Domz, Jade se ve arrastrada a una aventura fantástica y algo delirante.



«Pro Evolution Soccer» por fin estaba disponible en PC en su tercera entrega. Más directo y flexible, iba a ser el gran rival de la serie «FIFA».

Entre las secciones fijas, las reviews y las dos soluciones que llevábamos («Max Payne 2» y «Prince of Persia») las casi 200 páginas de MM 107 se nos quedaban cortas. No obstante, encontramos algún hueco para tratar estos temas ineludibles.

El último gran Torneo de Unreal





La gran novedad con la que despedíamos el año 2003 era el nuevo «Unreal Tournament 2004», con la promesa de su lanzamiento, más bien, ya que el juego acaba de anunciar un considerable retraso. El motivo es que Epic requería más tiempo para incorporar todas las novedades planificadas en tecnología, modos de juego, mapas, los vehículos... Micromanía repasaba todo aquello en un extenso reportaje que desvelaba en exclusiva algunos secretos.

Más que un videojuego

Más allá de sus cualidades como juego de acción multijugador, la última entrega de la serie «UT» de Epic iba a suponer un recurso de incalculable valor para la industria. Su motor gráfico, comercializado más tarde, daría vida a numerosísimos juegos.



«Unreal Tournament 2004» ocupaba un extenso reportaje en el que desvelábamos todos los secretos de su tecnología y desarrollo.

LA ALQUIMIA DE «SPELLFORCE»

En Preview, el trabajo de Phenomic con «Spellforce» no sólo nos conquistaba a nosotros, sino que iba a suponer uno de los grandes hitos en los juegos de PC la pasada década. Con una apuesta original y arriesgada, había dado con la ansiada fórmula para combinar acertadamente el rol y la estrategia, magia y fuerza.

- **Ambientado en un universo de fantasía,** «Spellforce» iba a permitirnos manejar cientos de unidades y los colosos de batalla que llamaba Titanes.
- **La gestión de recursos** era sencilla, y había un surtido número de razas disponibles desde el principio.





Galería



Nos llegaba nuevo y espectacular material gráfico de muchos juegos. Viéndonos obligados a tener que elegir, nos decantamos por el sorprendente «SpellForce» y por «Far Cry», cuyo protagonista mostraba la pinta que veríamos en el juego.

Reportaje «Armed & Dangerous»



Después de un primer contacto el mes anterior, tuvimos por fin ocasión de jugar la nueva locura de Planet Moon, los creadores de «MDK» y «Giants», nada menos. Ahora, bajo la tutela de LucasArts, ¿pondrían límites a sus ideas? Armas como la bomba Topsy Turvy (el mundo al revés) apuntaban más bien a que no.

Preview de «Joint Operations: Typhoon Rising»



Los estudios de Novalogic se habían especializado en juegos bélicos de acción táctica, materia en la que habían alcanzado un virtuosismo apreciado por muchos aficionados. Su nuevo proyecto, «Typhoon Rising», destilaba realismo, presentaba roles tácticos diferenciados y ofrecía una acción multijugador muy abierta.

MICROMANÍA 68, SEGUNDA ÉPOCA

La sorpresa del momento, «The Lost Vikings», rompía nuestra portada para conquistar el trono del juego del mes. Destacaban también dos grandes simuladores «F-15 III» y «TFX».

Hace 20 años

El Rol en sus múltiples formas, las nuevas aventuras e, insólitamente, los simuladores, captaban la máxima atención aquellos días.

Aún era pronto para darse cuenta de lo decisivo que iba a ser el año 1994 para redibujar por completo el panorama de los videojuegos, especialmente en lo referente al PC. Sin embargo, ya había indicios de que una nueva generación de títulos, atrevidos, originales e innovadores –no sólo a nivel técnológico– abrirían nuevos caminos en la jugabilidad clásica de cada género. Todo ello lo íbamos a descubrir pronto con la evolución de los gráficos 3D, el vídeo pre-renderizado en CD-ROM y la adopción de nuevas perspectivas de cámara hasta entonces inéditas...

Por el momento, lo que teníamos entre manos eran unos cuantos juegos que, o bien insistían en fórmulas conocidas, o se atrevían a dar un pequeño e salto hacia el futuro.

¡Buenas ideas!

Entre los más convencionales, nos encontrábamos ideas geniales y sorprendentes. Tal era el caso de «The Lost Vikings», un estupendo arcade con puzles de inteligencia que, con sus tres personajes, llevaba el concepto de la cooperación a la excelencia. Sus puzles tienen aún hoy un reflejo los modos cooperativos o en arcades como «Trine».

T.F.X. no era demasiado riguroso, pero marcaba el futuro de los simuladores.

Las aventuras y los JDR de aquel; también se mantenían en el territorio de lo clásico. Pero entre los simuladores, en cambio, había contraste. Por un lado, llegaba el canónico y riguroso «F-15 Strike Eagle III» de MicroProse; y por otro, el sofisticado y futurista «T.F.X.» de DiD que introducía las cabinas en 3D... ¡Clickables y funcionales!

ERIK, OLAF Y BALEOG, ¡LOS VIKINGOS!

Tal como rezaba la publicidad de «The Lost Vikings»: "ellos sólo quieren volver a su aldea". Cosa muy cierta, pero habiéndose metido –Odín sabe cómo– en un viaje por el espacio-tiempo, iban a liarla a lo grande para conseguirlo. Cada uno de ellos tenía habilidades características. Erik su velocidad, Baleog su fuerza salvaje y Olaf su olfato de rastreador. Así, colaborando los tres juntos, podrían encontrar el camino que les devolviese a su tiempo y lugar.



En «The Lost Vikings» debías combinar las habilidades de los tres protagonistas para poder pasar al siguiente nivel.



¡Asalto Rebelde!

Echando un vistazo al futuro, la sensación del momento era el arcade «Star Wars: Rebel Assault». Al recordar nuestro primer contacto con este juego de LucasArts, reconocemos nuestro entusiasmo más ingenuo con cierto rubor. ¡Qué tiempos! Teniendo en cuenta el momento de máxima popularidad de la franquica Star Wars, («X-Wing» lanzado y «Dark Forces» en camino) y la era de avances técnicos que vivíamos un juego con tan buena pinta, lo tenía todo para encandilarnos: Vídeo digitalizado con imágenes reales de la trilogía, gráficos en VGA, 3D... Pero, tras un vistazo más cercano, «Rebel Assault» era, más bien, un intento por ir más allá de lo posible.



Encarnabas a un cadete que aspiraba a convertirse en piloto Rebelde. La mayoría de las misiones eran a los mandos de un X-Wing.

¡Estás en Star Wars!

Con el privilegio de acceder a la presentación exclusiva, pronto nos dimos cuenta de que «Rebel Assault» iba a ser un juego osado, pero con una acción tremendamente lineal. Y es que el CD-ROM no daba para tanto. Aun así, con una interacción tan limitada, sus gráficos pintones eran novedosos. ¡Queríamos probarlo!





VELOCIDAD A LA AMERICANA

El género de la velocidad tenía una clara referencia en el formidable «Formula 1: Grand Prix» de MicroProse y, además, «Rally» de PixelKraft había presentado una alternativa muy interesante. ¿Conseguiría un nuevo y desconocido juego auparse en lo alto del trono? ¡Vaya que si lo consiguió! Y nada menos que con la IndyCar, la contrapartida americana de la F1 europea. Por eso el juego de Papyrus Design tiene un mérito especial.

- **«IndyCar Racing»** era una evolución de «Indianapolis 500» que contaba con licencia oficial de los ocho circuitos del campeonato, logos y patrocinadores.



- **Papyrus** aumentaba el espectáculo con repeticiones de cámara múltiples. El manejo era muy realista, con técnicas de grip.
- **Los setups** del coche eran fáciles de entender y la IA de los rivales muy puñetera.





MICROMANÍA SEGUNDA ÉPOCA 68

Las novedades en los juegos de ordenador, Amiga o DOS ocupaban la mayor parte de nuestro tiempo... Pero también las consolas ofrecían novedades muy interesantes y no podíamos dejar de ver lo que se estaba preparando.

Actualidad de consolas



La famosa serie de anime Dragon Ball Z estrenaba un estupendo videojuego de lucha en Supernintendo. Mientras que Sonic hacía su aparición en la poderosa MEGA CD.

Preview de Inocent Until Caught

Todo el mundo es "inocente" hasta que se demuestre lo contrario... Pero eso ni impide que, mientras tanto, puedas forrarte como el mayor sinvergüenza, tal y como esta aventura nos desafiaba a comprobar.



Solución de Dracula



El sensacional juego basado en el éxito cinematográfico del anterior, "Dracula de Bram Stoker" era también un recorrido peligroso y repleto de dificultades. Así que te ofrecíamos una guía para adentrarte en los dominios del vampiro.

Preview de Return to Zork

Infocom se había lanzado a un proyecto demandado por muchos jugadores veteranos de la aventura conversacional de los 80... Iban a poder regresar al mundo de «Zork», esta vez con gráficos en primera persona y con actores reales.



Tacto mecánico más preciso para jugar

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2014

El **BlackWidow Ultimate 2013** era ya uno de los mejores teclados gaming disponibles. La fiabilidad y la disposición clásica de sus teclas -preferida por la mayoría de usuarios-, junto con las posibilidades de **Synapse 2.0,** hacían difícil mejorarlo en una actualización. **Razer** ha optado por introducir una modificación que no es apreciable a simple vista, pero sí esencial: la **mecánica de las teclas**. Después de un riguroso proceso de estudio y pruebas, la compañía ha rediseñado los conmutadores mecánicos para ofrecer una respuesta precisa con juegos. Después de **semanas probándolo** te aseguramos que va genial: ágil, directo, versátil, contundente... ¡Ahora sí que tienen difícil mejorarlo el año que viene!

INTERÉS ●●●●●●●●●○



FICHA TÉCNICA

- **Periférico tipo:** Teclado gaming extendido en Castellano (con Ñ).
- **Pulsación:** Conmutadores mecánicos Razer (Green). Fuerza de accionamiento 50 gramos.
- **Anti-ghosting:** Sí, combinaciones de hasta 10 teclas.
- **Teclas programables/modos:** Sí, (software Synapse 2.0).
- **Macros:** Sí, 5 teclas dedicadas.
- **Conexión:** Cable con cubierta de fibra trenzada. Respuesta de 1 ms (1000 Hz).
- **Puertos:** Audio de entrada y salida para headset y USB.
- **Peso:** 1,5 Kg.
- **Dimensiones:** 475x171x20 mm.
- **Precio:** 139,99 €.
- **Web:** *www.razerzone.com/es-es/*

CONFIGURACIÓN SYNAPSE 2.0

Todos los periféricos de Razer emplean el software Synapse 2.0 para establecer y almacenar configuraciones, pero en el caso de un teclado como BlackWidow este sistema cobra especial importancia. Como se actualiza online y se almacena en disco duro, la memoria disponible es ilimitada. Pero, además, facilita la personalización de las teclas iluminadas y la designación de macros y comandos especiales.



DISEÑO Y CONEXIONES

La disposición de teclas no difiere del modelo anterior del BlackWidow Ultimate. Razer mantiene una configuración clásica, con un gran botón de Enter -donde tiene que estar- y las teclas M de macro situadas a la izquierda. En cuanto a las conexiones, no son adicionales, el cable ocupa los conectores de audio y el USB en la CPU. La iluminación tenue bajo las teclas resulta muy cómoda y el tacto inmejorable.



TECLAS MECÁNICAS

El anterior BlackWidow Ultimate ya era un teclado mecánico, pero en la versión de 2014, la novedad es que el diseño y fabricación de las teclas mecánicas son de la propia Razer. La compañía ha afinado diversos parámetros pensando en su función gaming. El margen de actuación y reset es menor, permitiendo mayor precisión. Además, la vida útil de las teclas se ha ampliado según Razer, de 20 a 60 millones de pulsaciones.



Manejable y con sensor ultrapreciso

CM STORM MIZAR

» Ratón gaming » Precio: 44,90 €
» Más información: CM Storm » *www.cmstorm.com*



La división CM Storm de **Cooler Master** ha introducido este nuevo ratón gaming con un **diseño clásico** para la mano derecha, pero con detalles interesantes. Tiene un **costado rugoso** destinado a favorecer el agarre y el confort, mientras que sus 7 botones son totalmente programables. Pero lo más importante es su **sensor láser Avago 9800**, con una precisión de hasta **8200 ppp**, y ajustable "al vuelo" en cuatro niveles.

INTERÉS ●●●●●●●○○○

Maquinón compacto

MSI NIGHTBLADE

» Plataforma SFF PC gaming » Precio: 499 €
» Más información: MSI
» *es.msi.com*



Si te gustó nuestra selección de equipos compactos PC gaming en el suplemento del mes pasado, añade el **Nightblade** que ya está disponible. Este SFF (**Small Form Factor**) es una plataforma idónea para jugar con funciones para overclocking. Está basado en la placa exclusiva **MSI Z87I GAMING** Mini-ITX y soporta CPU Haswell, gráficas dual slot de hasta 380 mm y 16 GB de RAM.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Superdeportivo híbrido

THRUSTMASTER TX RACING WHEEL FERRARI 458 ITALIA EDITION

» Conjunto de volante y pedales » Precio: 329 € » Más info.: Thrustmaster » *www.thrustmaster.com*

El fabricante Thrustmaster ya comercializa su nuevo conjunto de conducción de altas prestaciones, inspirado en el **Ferrari 458 Italia** y dentro de la línea **TX Racing Wheel**. Compatible con **Xbox One y PC** indistintamente, este híbrido es el primer conjunto que incorpora el motor de **respuesta de fuerza** industrial "**brushless**" ultra suave y realista a tope.

INTERÉS ●●●●●●●●○○







Conexión MHL y soporte Miracast

PHILIPS 239C4QHWAB

» Monitor IPS 23,3" » Precio: 299 €
» Más información: Philips » *www.philips.com*

Este nuevo monitor de Philips (modelo 239C4-QHWAB) ofrece la posibilidad de conectar dispositivos móviles a las entradas **VGA o HDMI con soporte MHL.** Pero, además, Philips ha dotado a este monitor de **capacidad inalámbrica** y, mediante el estándar **Miracast**, te permite replicar la pantalla de cualquier **smartphone Android** compatible para compartir contenido en FullHD.

INTERÉS

Sonido elegante

TURTLE BEACH EAR FORCE I60

» Headset » Precio: Por determinar
» Más información: Turtle Beach » *www.turtlebeach.com*

La firma Turtle Beach prepara la introducción de nuevos auriculares gaming, y uno de los modelos más llamativos son los **Ear Force i60**, cuyo diseño que recuerda a los Mac de Apple. Disponen de conexión inalámbrica por **Bluetooth,** con una autonomía de hasta 10 horas y un alcance de 9 metros. Ofrecen **sonido envolvente** y cuentan con **drivers de neodimio** de alta calidad.

INTERÉS

Sonido 7.1 amplificado

ASUS ESSENCE STX II

» Tarjeta de sonido
» Precio: Por determinar
» Más info.: www.asus.com/es

ASUS actualiza su tarjeta de sonido de Hi-Fi (SNR de 124 dB) Essence STX con dos variantes. Una de ellas es la evolución de la anterior, mientras que la STX II 7.1 incorpora **sonido envolvente multicanal**, añadiendo una **tarjeta de expansión adicional** con múltiples conexiones. Ambos modelos cuentan con un **amplificador para auriculares** de alta calidad y los apreciados chips MUSE 8920 y 8820.

INTERÉS

Chasis de lujo para tu PC

PHANTEKS ENTHOO PRIMO ULTIMATE

» Chasis PC de torre » Precio: 265 €
» Más información: Phanteks
» *www.phanteks.com*

Ya está disponible la caja Enthoo Primo Ultimate del fabricante especializado Phanteks. Con un formato de **full-tower ATX** y fabricada en **aluminio**, está equipada con una gran ventana lateral y viene preparada para instalar un sistema de **refrigeración líquida.** También cuenta con filtros de polvo, espacio para hasta 16 ventiladores, dos fuentes y múltiples unidades SSD.

INTERÉS



A la última con potencia gráfica intermedia

CLUB 3D RADEON R7 265 ROYALQUEEN

» Tarjeta gráfica » Precio: 149 €
» Más información: Club-3D
» *Club-3d.com*

La nueva gama de gráficas con GPU AMD R7 (arquitectura GCN) ha sido ampliada con nuevos modelos entre los que destaca la **R7 265**. Se trata de una oportunidad para acceder al soporte de **Mantle** y de **4K** con una tarjeta potente pero asequible. El modelo **royalQueen** de Club 3D incorpora una refrigeración optimizada.

INTERÉS



PC gaming a precio ajustado

DIGITAL STORM VANQUISH II

PC **Precio: A partir de 700 $**
Más información: Digital Storm
www.digitalstorm.com

Digital Storm es uno de los fabricantes que desarrolla una Steam Machine... ¿Te suena? Pero antes de que tenga lista tal máquina nos ofrece el **Vanquish II,** un ejemplo de PC gaming asequible (unos 500 €) pero equipado para jugar. Incluso en su versión básica este equipo cuenta con un chip **Core i3-4330** y gráfica **GTX 750**. La compañía se compromete a hacer **envíos internacionales** en pocos días.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

¿La última de las GeForce GTX 700?

EVGA GEFORCE GTX 750 TI SUPERCLOCKED

Tarjeta gráfica **Precio: 149 €**
Más información: EVGA
www.evga.com

NVIDIA introdujo nuevas GPU que vienen a ampliar su serie GTX 700 tanto en el extremo tope de gama (**GTX TITAN Black**) como en el más básico dentro del margen gaming, (GTX 750 y 750 Ti). Así nos llega esta tarjeta gráfica **GTX 750 Ti Superclocked de EVGA** que se comercializa con un precio atractivo, pero que incorpora las **últimas tecnologías gráficas** y una **potencia de proceso** nada desdeñable.

INTERÉS ●●●●●●●●●○



El mejor 3D en 24 pulgadas

BENQ XL2420Z 24" 3D 144HZ

Monitor gaming 3D **Precio: 349 €**
Más información: BenQ
www.benq.es

El mes pasado destacamos el nuevo monitor gaming de BenQ XL2720Z de 27" que, con un precio de 449 €, ofrece una frecuencia de refresco de **144 Hz** para garantizar un **3D sin parpadeo**. Ahora nos llega esta variante en **24 pulgadas** que cuesta 100 € menos, pero salvo por el tamaño, ofrece las mismas características (**Eye Care**, **S Swtich**, **Game Mode**, etc.)

INTERÉS ●●●●●●●●○○

RAZER BLADE

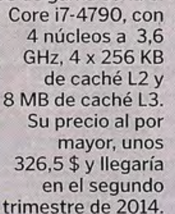
Razer renueva sus portátiles gaming **Blade y Blade Pro** con espectaculares prestaciones. El Blade de 14", cuenta ahora con una resolución de **3200 x 1800** píxeles, lo que implica una densidad de 262 puntos por pulgada e incorpora la GPU **GeForce GTX 870M**. Saldrán en Abril pero sólo en EE.UU.

www.razerzone.com



INTEL CORE I7 HASWELL NUEVOS





Intel prepara una última hornada de chips Haswell antes de darles el relevo con la próxima generación. El tope de gama sería el Core i7-4790, con 4 núcleos a 3,6 GHz, 4 x 256 KB de caché L2 y 8 MB de caché L3. Su precio al por mayor, unos 326,5 $ y llegaría en el segundo trimestre de 2014.

www.intel.es

TANGO PC

Desde el nacimiento de Raspberry, los **SmartPC** son cada vez más interesantes. Lo último es el proyecto denominado TangoPC, con un chip **AMD A6-5200** y gráficos integrados. O sea, **un PC en toda regla,** (con Windows) aunque pequeñín: 125x80x13,5 mm. El proyecto está en Indiegogo.

www.indiegogo.com

ASUS CHROMEBOX

Los ordenadores que integran **Chrome OS** están aquí. El nuevo sistema operativo de **Google** aspira a competir con Windows, y ASUS se suma a la alternativa con este **miniPC** equipado hasta con chips Core i7, SSD, 4GB de RAM, WiFi y con precios desde 180 €.

www.asus.com

SAPPHIRE AMD R9 290X 8 GB TOXIC

A mediados de marzo, la feria tecnológica **CeBIT de Hannover** ha sido el lugar para presentar novedades tecnológicas interesantes. Y una de las más llamativas ha sido una nueva versión de la gráfica de Sapphire R9 290X TOXIC equipada con nada menos que **8 GB de memoria gráfica.** ¿Llegará al mercado?

Sapphiretech.com





¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

RESPUESTA DE FUERZA CON PRECISIÓN

Si buscas un conjunto de volante y pedales realista y versátil, el nuevo **T100 Force Feedback Racing Wheel** de Thrustmaster es una de las mejores opciones. Cuenta con la tecnología de respuesta de fuerza **Inmersion Touchsense**, eje metálico, 10 botones, D-pad, textura de goma y pedales ajustables. Su precio es de 129,99 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: NZXT Phantom 410	94 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.659 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

AGILIDAD, PRECISIÓN Y AUTONOMÍA

El **Logitech G602 Wireless Gaming Mouse** representa el máximo estándar que puedes disfrutar en un ratón para jugar. Su precio 82,50 € está muy por debajo de otros ratones gaming pero el G602 no tiene nada que envidiarles. Cuenta con un diseño formidable, funciones gaming por doquier y una capacidad inalámbrica con una autonomía de **250 horas sin interrupción.**



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1. SNIPER Z87

142,90 € · Más info.: Gigabyte · es.gigabyte.com

La línea de placas base Sniper de Gigabyte, tiene en la nueva variante G1 uno de los modelos basados en el chipset Z87 más avanzados para equiparse con los Intel Core de 4ª generación. Ofrece toda la conectividad y avances con los que debes contar y añade características como una BIOS dual, optimización para juego online, sonido Creative Sound Core3D con amplificación.



PROCESADOR

AMD FX-8120

137,90 €
Más información: AMD
www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

969 €
Más información: Intel
www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

239,90 € · Más información: MSI · es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y esta versión de MSI incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.



CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

64 €
Más información: Zalman
www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

254 €
Más información: Thermaltake
es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

142,90 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de tercera y cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-30, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares módulos de 4 GB (8GB) con prestaciones similares por unos 76 €.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

42,49 €
Más información: ASUS
www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

249,99 €
Más información: Creative
es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 93,90 €
- **Más información: ASRock**
- **www.ASRock.com**

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

ASUS RAMPAGE IV BLACK EDITION

- 429 €
- **Más información: Asus**
- **www.asus.es**

La nueva placa de Asus basada en el chipset X79 (socket 2011) es impresionante para overclocking. Ofrece Bluetooth, WLAN monitorización, sonido SupremeFX y regala «A.C.IV: Black Flag»

INTEL CORE I5 4670K

207,90 € · **Más información: Intel** · **www.intel.com**



Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante asequible. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.

CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- **Más información: Club 3D**
- **www.club-3d.com**

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

ZOTAC GEFORCE GTX 780 TI 3GB

- 669 €
- **Más información: Zotac**
- **www.zotac.com/es/**

La llegada de la poderosa GTX 780 Ti es una noticia fenomenal. Incluso las gráficas de gama alta se abaratan (la TITAN costaba 969 €). Y tiene nada menos que 2880 núcleos CUDA. ¡Bestial!

COOLER MASTER COSMOS SE

162,90 € · **Más información: Cooler Master** · **www.coolermaster.com**



Ya iba siendo hora de sustituir a la, (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.

KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € · **Más información: Kingston**
- **www.kingston.com/es**

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

CORSAIR 16GB DDR3-2800 VENGEANCE PRO RED QUAD-KIT

- 599 € · **Más información: Corsair**
- **www.corsair.com**

Aunque existen costosos kit de 64 GB con memoria hasta el estándar DDR3-3000, pocos superan las prestaciones de este conjunto Corsair Vengeance (PC3-22400) con latencias de 12-14-14-36.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

99,99 € · **Más información: Creative** · **es.creative.com**



Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.

TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

EL MEJOR HEADSET GAMING



Creative ha vuelto a ponerse a la cabeza en el diseño de headsets para juegos. Los auriculares **Sound Blaster Evo ZXR** son un **completo sistema de sonido.** Cuentan con un procesador de audio **SBX Pro Studio** capaz del mejor sonido 3D y la tecnología Crystal Voice para el chat de voz. Además son **inalámbricos** mediante Bluetooth y el diseño es impecable. Cuestan 299,99 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: **Thermaltake Chaser A71 LCS**	254 €
PLACA BASE: **MSI Big Bang Power II**	409 €
PROCESADOR: **Intel Core i7 4960X**	969 €
RAM: **GeIL 32 GB DDR3-2666**	699 €
TARJETA GRÁFICA: **ZOTAC GeForce GTX 780 Ti**	669 €
TARJETA DE SONIDO: **Creative SB Recon3D Fatality Champ.**	200 €
DISCOS: **2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3**	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: **Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H**	100 €
MONITOR: **BenQ XL2720 T**	519 €
ALTAVOCES: **Creative T6 II Series**	399 €
TECLADO Y RATÓN: **Bundle Logitech G700 + G510 + G930**	300 €
TOTAL	5.715 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

TACTO MECÁNICO GAMING

Después de probarlo durante semanas, el nuevo **Razer BlackWidow Ultimate 2014** ha demostrado ser un teclado idóneo para cualquier jugador cómodo y versátil como ninguno. La respuesta mecánica que ofrece Razer es fabulosa y la combinación con **Sypnapse 2.0** permite poderosas configuraciones. Está en Castellano y cuesta 139,99 €.





Quien roba a un ladrón...

The Mighty Quest for Epic Loot

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Ubisoft Montreal**
- Distrib.: **Ubisoft**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha prevista: **Primavera 2014**

www.themightyquest.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **estrategia y "Tower Defence"**, en el que tendrás que asaltar castillos y robar sus tesoros.
- Tendrás que **construir y defender tu propio castillo** de los incursores enemigos.
- Habrá **cuatro héroes diferentes.**
- Será **un juego gratuito, pero podrás comprar extras** y packs de contenidos adicionales.
- Tendrás que **invertir e investigar para mejorar** tus trampas y monstruos.

Primera Impresión

Un delirante juego de "Tower Defence" en el que puedes escoger entre cuatro personajes principales para atacar castillos enemigos, mientras defiendes el tuyo con trampas.

Todo empezó con la burbuja inmobiliaria. Creció tanto y tanto que, cuando estalló, hasta los castillos se pusieron por las nubes.

Pues sí. Decimos de la burbuja inmobiliaria en España, pero la de Opulencia si que fue estratosférica. Tanto que los castillos de este mundo medieval acabaron poniéndose por las nubes. Literalmente. Castillos flotantes dominan los cielos de Opulencia. Y lo de la burbuja inmobiliaria como razón es cierto. O eso nos juran en este delirante reino de fantasía.

Como imaginas, la historia que Ubisoft ha trazado como origen de «The Mighty Quest for Epic Loot» no es más que una excusa para dotar de sentido del humor –que luego inunda todos los apartados del juego– a una trama que da forma a un juego "Tower Defence" de los de toda la vida, pero haciéndolo más ambicioso, amplio y lleno de opciones de lo que puedas imaginar.

Tu casa es tu castillo

En esencia, lo que «The Mighty Quest for Epic Loot» ofrece es sencillo: tendrás que asaltar los castillos enemigos, acabar con sus defensas y robar todos los tesoros. Y, por otro lado, deberás construir tu castillo, dotarlo de las defensas más potentes y evitar que el resto de jugadores lo asalten y te quiten lo que es tuyo. Y que quizá antes fuera de ellos, quién sabe. Pero tu objetivo es evitarlo a toda costa, lo demás no importa.

Como ves, la idea no es demasiado complicada. Pero lo que deberás hacer para ponerla en práctica se podrá volver tan compleja como quieras. Bueno, se podrá y se deberá, porque los enemigos no se andarán con chi-

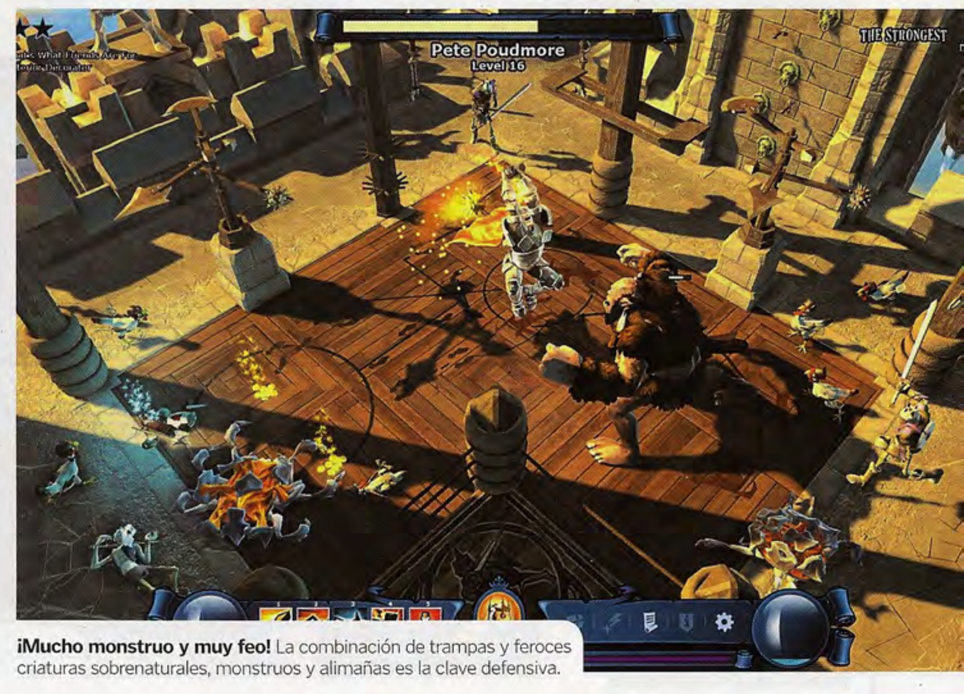
A veces no verás a los monstruos al entrar, pero estarán ahí. Algunas de las trampas más alucinantes se encontrarán en los portales de invocación.

SABÍAS QUE...

...aunque sigue en fase beta, y se trata de un juego gratuito en el que teóricamente puedes ganar sin gastarte dinero, se ofrecen ya para su compra diversos packs de contenido y extras que van de los 7 a los 75 euros?



¡Cómete esa trampa, maldito intruso! Un buen bombazo seguro que le quita las ganas de robar.



¡Mucho monstruo y muy feo! La combinación de trampas y feroces criaturas sobrenaturales, monstruos y alimañas es la clave defensiva.

quitas y se harán más y más poderosos a medida que expolien fortalezas enemigas, así que tú tendrás que hacer lo mismo, en una espiral continua, para que tu personaje se vuelva tan demoledor como tus defensas. Y eso llevará tiempo.

Héroes no tan de pacotilla...

«The Mighty Quest for Epic Loot», entrará en el actual panorama de juegos free-to-play donde el apartado "tower defence" es la base. No será un MOBA, como «League of Legends», pero tendrá muchos puntos en común con él en lo esencial.

De hecho, hay incluso una referencia mucho más directa al estilo de juego que ofrecerá, pero que quizá pille un poco lejos a los jugadores menos veteranos. Y es el «Dungeon Keeper» de Bullfrog y Peter Molyneux. Si tienes curiosidad, lo puedes encontrar en GOG.com, aunque no nos vamos a desviar ahora del tema que nos ocupa...

DEFENDERÁS TU CASTILLO CON TRAMPAS Y MONSTRUOS, MIENTRAS ATACAS LOS ENEMIGOS

Por otro lado, sí hay algo que sí distinguirá al juego de Ubisoft –y que ya puedes comprobar en su beta abierta– es su sentido del humor, surrealista y delirante, con unos personajes medievales que se mueven entre lo épico y lo patético, algo que también le pasa a los enemigos, las trampas y los monstruos que se constituirán como tus armas defensivas, cuyos diseños serán letales y grotescos.

Pero el poder de tus personajes será real. Los cuatro disponibles serán el mago, el arquero, el caballero y la fugitiva, cada uno, como seguro que ya imaginas, con sus armas, habilidades y poderes únicos.

En «The Mighty Quest for Epic Loot», sin embargo, el modelo free-to-play tendrá limitaciones. O eso parece. La beta permite crear a tu

SE PARECE A...



› DOTA 2
Uno de los MOBA más populares del momento, inspirado en el universo «Warcraft».



› LEAGUE OF LEGENDS
Otro auténtico mito entre los MOBA, con su toque de Tower Defence y combate heroico.



Las encrucijadas de varias estancias pueden ser mortales. Se acumulan los defensores de todas y puedes verte en un serio aprieto. ¡O luchas o corres!



Será una experiencia de juego delirante y surrealista, por sus personajes y sus construcciones.

LAS 3 CLAVES

El arte de convertirse en el mejor ladrón



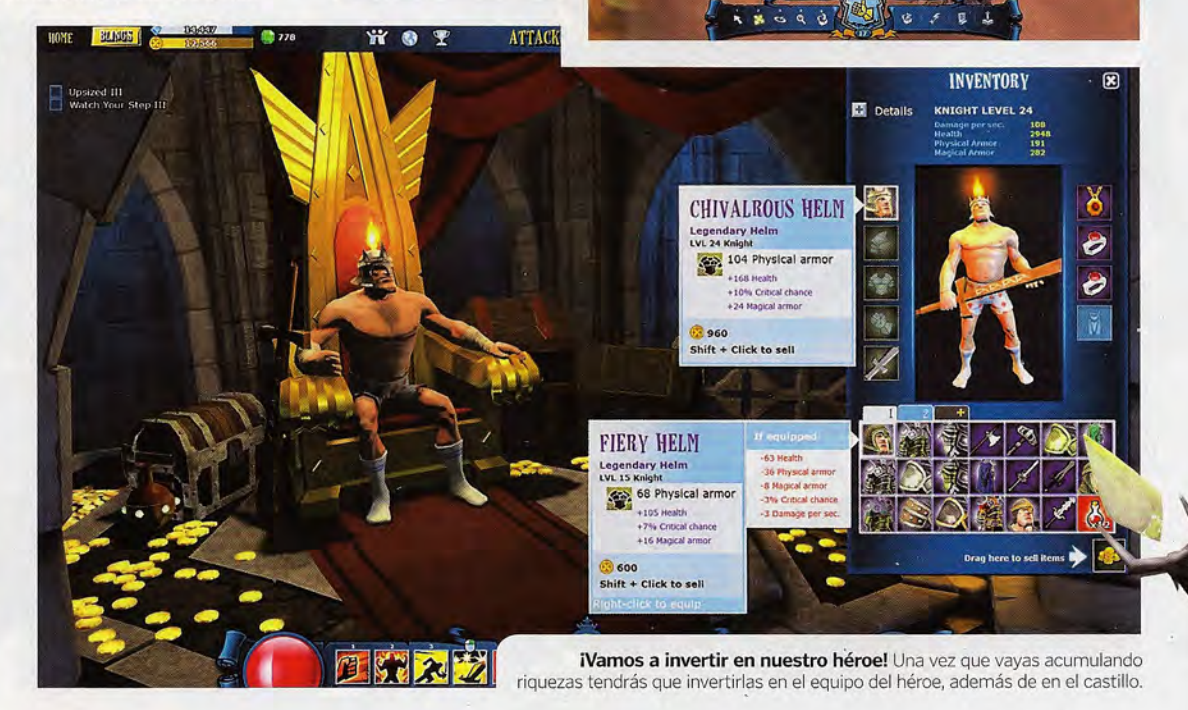
› **Levanta un gran castillo y defiéndelo.** Tu héroe necesita un castillo. Cuanto mejor sea, más atacado será. Pero también podrás defenderlo mejor. Añade estancias, trampas y monstruos para poder cazar a los intrusos que intenten robarte tu fortuna.



› **Equipa a tu héroe para la batalla.** Pero tu objetivo es idéntico al de los que se meten en tu castillo: robar tesoros ajenos. Para ello, será necesario equipar al héroe para la batalla y que no resulte dañado por las trampas enemigas.



› **Gana oro y experiencia con cada victoria.** Cada victoria te ofrece unas recompensas que tendrás que invertir en... sí, justo los dos puntos anteriores. Un círculo vicioso que, literalmente, se convierte en un vicio y no podrás dejar de jugar.



¡Vamos a invertir en nuestro héroe! Una vez que vayas acumulando riquezas tendrás que invertirlas en el equipo del héroe, además de en el castillo.

LOS CASTILLOS DE OPULENCIA SE DIVIDEN EN CATEGORÍAS, SEGÚN SU NIVEL DE DEFENSA Y TESOROS

primer personaje libremente, pero si quieres hacerte, por ejemplo, con la Fugitiva –el último personaje en unirse al juego–... ¡hay que comprarla!

De hecho, pese a estar en fase beta, es posible comprar ya packs de contenido extra, con obejtos, armas y equipamiento. Así que todo apunta que habrá que esperar a la versión final del juego a ver cómo queda el modelo de negocio. Pero, eso sí, ahora mismo es perfectamente posible jugar gratis sin gastarte un euro, y se supone que cuando la versión final esté lista, ocurrirá lo mismo.

Construye y defiende

Como decíamos, la clave está en atacar castillos y saquearlos y construir tú el tuyo, y defenderlo. Una vez más, la referencia de «Dungeon Keeper» viene a la mente. Aquí no habrá súbditos esclavizados que te construyan las estancias, eso lo harás tú, pero antes tendrás que disponer de ciertos recursos que se consiguen, claro, con el dinero saqueado. La oficina del arquitecto, las minas de oro, la herrería, el laboratorio... Las diferentes estructuras necesarias para generar los monstruos y las trampas para defender tu castillo serán lo primero de lo que tendrás que preocuparte. No es posible defender un castillo si no dispones de recursos, así que lo de ampliarlo todavía quedará lejos en los primeros compases del juego.

Una vez que tengas funcionando todo eso a pleno rendimiento, eso sí, llegará el momento de empezar a colocar trampas y criaturas para fastidiar a tus enemigos.

Cuchillas, trampas de fuego, eléctricas, explosivas, animalejos repugnantes, zombis, dragones, es-



Aquí una trampa de fuego, allí una de cuchillas... Colocar de forma estratégica tus defensas no es cuestión baladí. Piénsalo bien, que cuestan dinero.

¿El mejor ataque es una buena defensa?

En «The Mighty Quest for Epic Loot» es tan importante potenciar las habilidades de tu personaje como incrementar las defensas de tu castillo, que al fin y al cabo será atacado antes o después por los jugadores enemigos. Para ello no sólo tienes que conseguir oro, sino hacer crecer tu castillo con más estancias, instalar laboratorios, minas, oficinas... Sí, como suena. Aunque la base del juego es sencilla, tiene mucha más miga de lo que parece.



El peligro se ocultará tras cada esquina. No encontrarás un sólo rincón sin defender, así que prepárate.

¿Podrás atravesar todo esto sin resultar dañado? La mayoría de veces, por mucho que no lo quieras, será inevitable sufrir algún daño.

queletos, momias... Habrá un poco de todo, pero entre nuestros futuros favoritos se contarán los portales generadores de monstruos. Una delicia.

Además, estas defensas no se podrán –o no se deberían, mejor dicho– colocar al azar. La estructura de tu castillo, sus pasillos, cruces y cuellos de botella habrán de ser tenidos muy en cuenta para disponer según qué artefactos o monstruos. Y, desde luego, ten en cuenta que los primeros no serán especialmente poderosos. Así que hazte a la idea de que competir en serio, creando desafíos a lo grande, te llevará su tiempo. Algo que el modelo de negocio free-to-play, como es lógico, acortará sensiblemente si pasas por caja. Pero el objetivo, insistimos, será jugar gratis.

Desafiando al mundo

Efectivamente, además, «The Mighty Quest for Epic Loot» es un juego para desafiar y ser desafiado. Para saquear a otros jugadores y evitar serlo. Lo que implica que habrá ránkings globales, ligas, clasificaciones, eventos... Aunque algunas de estas opciones están ya activas, probablemente veremos muchas más en el futuro, promoviendo la participación de los jugadores y, quizá, con jugosas recompensas. Eso, de todos modos,e stá por confirmar. Lo que sí es seguro es que cualquiera de tus creaciones puede ser puesta a prueba por jugadores de todo el mundo.

Es curioso que, tanto tiempo después, algunas ideas que dieron forma a juegos ya clásicos vuelvan con más fuerza y una realización técnicas tan espectacular como en «The Mighty Quest for Epic Loot».

Y, sobre todo, con la diversión por bandera. Ya falta poco para que Ubisoft lance el parche definitivo para convertir la beta del juego en versión final, y esperamos que también se acuerden de traducirlo a nuestro idioma, para poder disfrutar y reír en condiciones. De momento, ve practicando. X.X.X.



Cazador de monstruos... y de fortuna

The Incredible Adventures of Van Helsing II

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol/Acción/Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Neocore**
- Distrib.: **Neocore/Steam**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha prevista: **17 abril**

devblog.neocoregames.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de rol y acción**, con toques de estrategia, como el popular cazador de monstruos.
- Podrás escoger entre **tres clases** de personaje.
- **Tendrás una guarida** para desarrollar tus inventos, comerciar y acumular tu botín.
- Tendrás **una compañera fantasmal**, Lady Katarina y una mascota, la Quimera.
- Podrás **encantar y forjar objetos**, y también hacer el proceso inverso.
- Tendrá **multijugador PvP y cooperativo**.

Primera Impresión

Dando una vuelta de tuerca al hack'n'slash, el juego de Neocore quiere ser el más completo en el mismo: acción, rol, algo de estrategia, creación de objetos, mascotas... ¡De todo!

Todo empezó con Drácula y los vampiros, pero la cosa fue creciendo, creciendo... ¡y esto ya es un no parar de monstruos!

A veces la oferta de juegos independientes es tal que la mayoría apenas tienen repercusión. Y en la mayoría de los casos es una pena, porque hay auténticas joyitas pululando por ahí. Quizá «The Incredible Adventures of Van Helsing» entra en esta categoría, quizá no. Como siempre, hay mucho de gusto personal en considerar a un juego indie de ese modo. Para nosotros, desde luego, lo fue. Quizá también porque nos encanta el hack'n'slash y porque Neocore –que tampoco son unos novatos en el desarrollo– se especializan en coger fórmula conocidas y empezar a darles vueltas, añadiendo más y más ingredientes hasta conseguir tal cantidad de opciones y posibilidades que a veces abruman.

El estudio es responsable también de juegos como «Crusaders» o «El Rey Arturo», que son perfectos ejemplos de lo antes mencionado. Y la segunda entrega de «Van Helsing» también va por ahí.

A cazar monstruos

El regreso del cazador de monstruos será, como ya has leído, un juego de inconfundible estilo «Diablo» que adaptará a su diseño, además, diversas influencias de muchos otros juegos del género. Ahí está la mascota de «Torchlight», por ejemplo, que en el juego original y en esta continuación tendrá su equivalente en la Quimera, una bestia espectacular que podrá acompañarte durante los innumerables combates o que podrás enviar a explorar y conseguir botines por el mundo de juego.

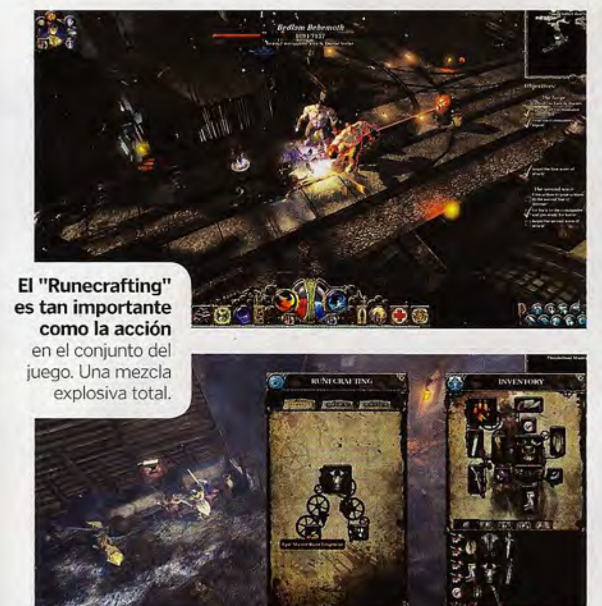
También existirán los acompañantes. Y no hablamos de la Quimera, sino de un fantasma, Lady Katarina, que también te echará una mano con sys habilidades especiales que, ade-



Van Helsing ha vuelto para combatir el mal... y ganar dinero. Rol, acción, ligeros toques de estrategia y de construcción de artefactos se dan cita aquí.

Vuelve la quimera para convertirse en tu aliada

El uso de una bestia como aliado, una "mascota" un tanto peculiar, como la Quimera –que ya aparecía en el primer título–, no es una idea original, pero es de lo más útil en un juego como éste. Ya se ha visto en multitud de juegos como «Torchlight», por ejemplo, y aquí Neocore la usa de forma similar: te puede acompañar en la batalla, convirtiéndose en un refuerzo formidable, o la puedes mandar a explorar y saquear por cu cuenta.



El "Runecrafting" es tan importante como la acción en el conjunto del juego. Una mezcla explosiva total.



Armas y poderes mágicos. Van Helsing es un cazador de monstruos y de tesoros, y para conseguir sus objetivos usará todos los medios.

más, podrás definir hasta cierto punto. ¿Te suena a «Diablo III»? ¡Premio!

Dispondrás de tu guarida, un lugar en el que construir runas, encantar y desencantar armas y objetos y acumular tu botín, para comerciar con PNJ. Otra vez, ¿te suena de algo?

Y todo esto luchando, usando armas, magias, combatiendo monstruos, matando enemigos, acabando con criaturas sobrenaturales... Un compendio canónico del género. Y, por cierto, con muy buena pinta.

Sí, porque cuando hablamos de «The Incredible Adventures of Van Helsing II» como un juego que absorberá la esencia de muchos otros títulos, no lo decimos en un sentido peyorativo. Más bien al contrario, la experiencia de juego promete ser sensacional, con toneladas de posibilidades y poniendo en tus manos tantas opciones que estarás horas y horas disfrutando de su más que prometedora acción.

ROL, ACCIÓN, ESTRATEGIA... VAN HELSING VUELVE CON UNA OFERTA DE LO MÁS COMPLETA

Elige tu estilo de juego

Como es de esperar, en «The Incredible Adventures of Van Helsing II» tendrás varias opciones para escoger la clase de personaje, que es tanto como decir un estilo básico de juego, que luego personalizarás con las opciones de construcción de armas, objetos y runas mágicas –un apartado clave, por cierto–. En concreto tendrás tres clases: Cazador –el habitual estilo directo de combate–, Taumaturgo –en el que la magia y los hechizos dominarán– y Mecánico Arcano –construye armas y todo tipo de objetos para combatir y llevar a cabo tus objetivos.

El juego llegará el 17 de abril y sólo estará disponible a través de Steam. Así que, si en un momento dado te cansas de «Reaper of Souls», aquí tendrás una alternativa. A.P.R.

SE PARECE A...



› DIABLO III
Por estética y estilo de juego, encuentra numerosas similitudes con el espectacular JDR de Blizzard.



› TORCHLIGHT II
El uso de una mascota es también uno de los puntos en común con la saga «Torchlight».



REVOLUCIÓN Y CAPITALISMO... ¡TODO VALE!

TROPICO 5

¿Podría decirse que ser un dictador es una forma de divinidad? ¿Es equiparable un "god game" a un "dictator game"? Al fin y al cabo, si tienes todo el poder existente en tus manos, tanto da, ¿no? ¿O realmente lo mejor es tener toda la pasta, sin más?

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia/Simulación**
- Estudios/Compañía: **Haemimont/Kalypso**
- Fecha prevista: **Verano 2014**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia y simulación** ambientado en una isla caribeña, que gobernará a tu antojo.
- Esta edición de la saga **se centrará más en el desarrollo económico** que otras entregas, pero no dejará de lado la política.
- La campaña se desarrollará a través de **distintas eras, entre los siglos XIX y XXI**, en los que desarrollar tu isla.
- Incluirá un modo multijugador competitivo y cooperativo, para hasta cuatro jugadores.

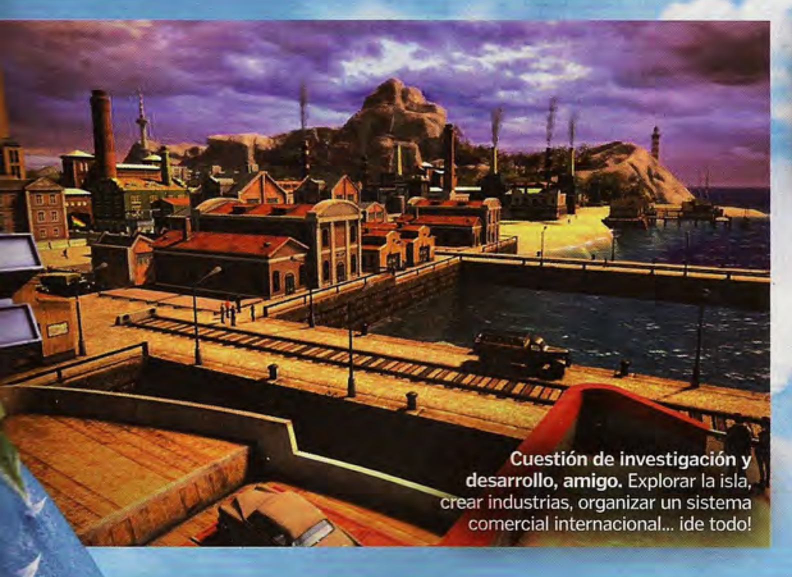
Poco a poco, las consecuencias de la revolución se han asentado en la isla, Presidente. Hemos superado desastres naturales, hemos "convencido" –iejem!– a la población de las bondades de asumir las decisiones del dirigente todopoderoso y hemos conseguido... ya sabe, asegurarnos la jubilación con un pequeño depósito en ese banco suizo. Pero el nuevo desafío se presenta aun más complicado. Ahora hay que explorar, desarrollar, industrializar, gobernar y seguir... ya sabe, convenciendo a la población de que su familia es la mejor para regir los destinos de la isla no sólo durante una generación, sino... ¡durante eras! El objetivo ha sido marcado y ahora empieza el verdadero desafío de «Tropico 5».

¡La revolución industrial llega a «Tropico»! En el nuevo juego de la saga, jugarás en distintas eras para llevar tu república bananera a lo más alto.

Un desafío de siglos

El regreso de «Tropico 5» es un hecho. La nueva entrega de éste ya moderno clásico de la estrategia en PC arrancará su fase de beta en verano –puedes registrarte para ello si quieres–, y unos meses después llegará hasta nuestros discos duros. Pero, ¿qué tendrá de diferente esta quinta parte y qué será eso de las eras? Pues, como suena, que el desafío que ahora tendrás frente a ti para impulsar tu república bananera particular en una isla caribeña, en la piel del Presidente –un trasunto de un Castro cualquiera–, se desarrollará no durante unos cuantos años, sino durante unos cuantos siglos. Sí, como has leído.

Las eras de «Tropico 5» te llevarán a desarrollar tu isla entre los siglos XIX y XXI, pasando por los grandes acontecimientos históricos acaecidos en todo ese tiempo: colonización de las grandes potencias, guerras mundiales, la Gran Depresión, la Guerra Fría... Y conseguir no sólo sobrevivir, sino hacer crecer tu influencia política y económica, gra-



Cuestión de investigación y desarrollo, amigo. Explorar la isla, crear industrias, organizar un sistema comercial internacional... ¡de todo!



¿Qué desea modernizar, Presidente? A lo largo del tiempo podrás modernizar y hacer más eficientes algunos edificios.

cias a los designios de tu dinastía familiar. Sí, porque «Tropico» siempre ha tratado de que el Presidente consiga su objetivo de regir y jubilarse de forma dorada, pero al tener un objetivo a conseguir durante décadas, ahora no se trata solo de ti, sino de tu familia.

De padres a hijos

Explorar tu isla, civilizarla contra viento y marea –combatir a fieras y tribus nativas no será nada para tun aprendiz de dictador, ¿verdad?– y desarrollarla durante décadas te cobligará a invertir en investigación y desarrollo, industria y turismo, y colocar a tus consanguineos en puestos de privilegio, para dirigir todas estas actividades.

Este desarrollo a largo plazo que te propondrá «Tropico 5», parece apostar más por la vertiente económica que por la política, con más peso en los juegos anteriores de la saga. Pero no te engañes, la política seguirá siendo uno de los ejes de la jugabilidad, aunque es cierto que ahora «Tropico» tendrá más influencia de otros juegos tipo «SimCity», aunque no renunciará a su verdadera esencia.

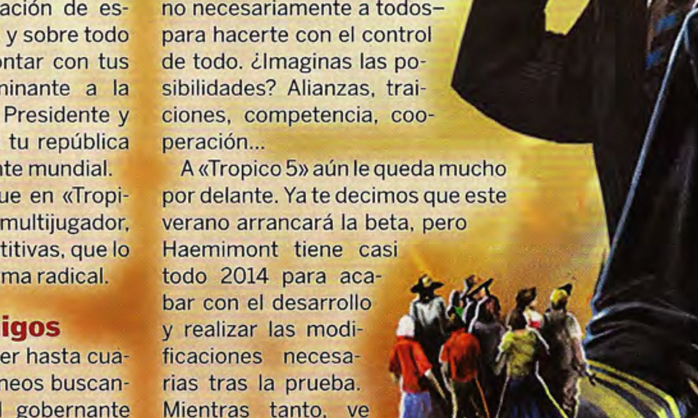
Pero, eso sí, los nuevos sistemas de comercio, de actualización, renovación y modernización de estructuras e industrias, y sobre todo el hecho de poder contar con tus vecinos, será determinante a la hora de hacer que el Presidente y su familia, conviertan tu república caribeña en un referente mundial.

Sí, sí, vecinos, porque en «Tropico 5» habrá opciones multijugador, cooperativas y competitivas, que lo cambiarán todo de forma radical.

Amigos y enemigos

«Tropico 5» podrá tener hasta cuatro jugadores simultáneos buscando convertirse en el gobernante supremo y de referencia de la isla. Desarrollar una economía propia, tus ciudades y hacer próspera tu república será el objetivo común. Pero conseguirlo puede bhacerse a través de la copoperación o del enfrentamiento. Será posible compartir recursos y ciudadanos, o declarar la guerra a tus vecinos –o a alguno de ellos, no necesariamente a todos– para hacerte con el control de todo. ¿Imaginas las posibilidades? Alianzas, traiciones, competencia, cooperación...

A «Tropico 5» aún le queda mucho por delante. Ya te decimos que este verano arrancará la beta, pero Haemimont tiene casi todo 2014 para acabar con el desarrollo y realizar las modificaciones necesarias tras la prueba. Mientras tanto, ve sacando la gorra del armario. **A.C.G.**



LA POLÍTICA DEJA PASO EN EL JUEGO A LA EXPANSIÓN ECONÓMICA, EL COMERCIO Y EL AVANCE INDUSTRIAL



DESCUBRIENDO TU ISLA: UN MUNDO LLENO DE SORPRESAS

La exploración se convierte en «Tropico 5» en una de las claves del diseño y el desarrollo de jugabilidad. Al comienzo, la niebla –no de guerra, pero casi– oculta la mayor parte del terreno y recursos de la isla. Para poder avanzar y expandir el poder económico de tu república bananera –o industrial, quién sabe– tendrás que enviar prospectores que localicen nuevos depósitos de minerales y riquezas naturales, pero tendrás que andarte con mucho ojo tanto al explorar como al establecerte en ciertas áreas. En la jungla y tras la niebla se pueden esconder criaturas de la fauna local bastante hostiles, así como tribus desconocidas de nativos a los que no les hará ninguna gracia que les arrebates sus tierras.







Solo o con amigos, tú eliges. en «Tropico 5» podrás disfrutar de modos de juego multijugador, competitivos o cooperativos, según prefieras.

Al principio todo era jungla, pero luego... La exploración de la isla te permitirá quedarte con nuevas tierras para expandir las opciones económicas de tu país.

¡Algún día, hijo mío, todo esto será tuyo! El concepto de dinastía seguirá muy presente en «Tropico 5», y los miembros de la tuya controlarán todo.

INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO: ¡QUE APRENDAN LOS POLÍTICOS ESPAÑOLES!

Hasta en los juegos como «Tropico 5», en que un país imaginario ha de avanzar en su potencial geopolítico y económico, se tiene claro que es necesario invertir en investigación y desarrollo tecnológico e industrial. Así que cuando el juego salga a ver si más de un político de los que nos gobiernan se lo compra y aprende un poquito. Bromas aparte, en «Tropico 5» tendrás que conseguir que tu país avance gracias a la construcción de nuevas estructuras, edificios, tecnologías y explotación de recursos –naturales e industriales–. Transformar, además, todos los viejos edificios en estructuras modernas y eficientes, será una de las claves de la victoria a lo largo de las eras que abarca la campaña de juego. I+D+i, en realidad. Una oportunidad de demostrar que eres algo más que el representante de una dictadura hereditaria.







micromanía te regala

Aion Free-to-Play

Uno de los MMO más impresionantes de los últimos años adoptó el modelo gratuito. Si no lo conoces, te invitamos a descubrirlo con una versión muy especial.



«Aion Free-to-Play» ha cumplido años hace poco como MMO gratuito, modelo que adoptó tras que Gameforge se encargara de la gestión del juego de NC Soft.

Una de las últimas grandes actualizaciones permitió, por fin, disponer del juego en español, y se espera que la próxima, que estará disponible desde el día 9 de abril traiga muchas más novedades, incluyendo una nueva especialidad para la clase de ingeniero: el técnico de éter.

Pero si durante todo este tiempo no has llegado a probar uno de los juegos onlines más espectaculares que existen, te invitamos a hacerlo, completamente gratis, claro, con una versión de regalo que se incluye en el DVD adjunto a este número de Micromanía, gracias a la cuál, además, podrás disfrutar durante un tiempo limitado de una serie de extras que te permitirán sacarle aún mucho más juego, gracias a recompensas de jugabilidad, más experiencia en menos tiempo y mucho más.

¿De qué lado estarás?

«Aion Free-to-Play» narra la lucha entre las facciones de los Asmodianos, los Elios y los Balaúres –con distintas clases para cada bando– en zonas tanto PvP como PvE, distribuidas en el mundo de juego, Atreia.

Los combates en el juego son realmente espectaculares, en tanto en cuanto los personajes pueden conseguir alas con las que desplazarse y luchar no sólo en tierra, sino también en el aire, algo que no es nada habitual en el género. ¿Dispuesto a conquistar Atreia?



EXTRAS DE LA VERSIÓN DE REGALO

Para disfrutar de «Aion Free-to-Play» sólo tienes que instalar el juego del DVD y registrarte para crear una cuenta gratuita en play.aion.gameforge.com/micromania



PAQUETE ORO (7 DÍAS)
- ELIMINACIÓN DE TODAS LAS LIMITACIONES DE NOVATO DURANTE 7 DÍAS
- ACTIVACIÓN DE LOS 8 ESPACIOS PARA PERSONAJES
- RECOMPENSAS PARA VETERANOS
- 20% MÁS PUNTOS DEL ABISMO
- 20% MÁS MEDALLAS DE LA ORDALÍA EMPIRIANAS
- 20% MÁS INSIGNIAS DEL VALOR (JCJ)
- AUMENTO CUÁDRUPLE DE LA ENERGÍA DEL DESCANSO
- TIEMPO DE ESPERA DE LAS INSTANCIAS REDUCIDO
- RECOMPENSAS MAYORES POR LAS BATALLAS POR FORTALEZAS



PAGATI AERO (15 DÍAS)
- TAROC PARA PERSONAJES A PARTIR DEL NIVEL 30
- DISPONIBLE DURANTE 15 DÍAS
- VELOCIDAD DE MOVIMIENTO: 12,6
- VELOCIDAD DE SPRINT: 15
- VELOCIDAD DE VUELO: 16
- PUNTOS DE VUELO CONSUMIDOS POR SEGUNDO: 11



AMULETO DE VERDÍN V (X3)
- 100% MÁS DE PUNTOS DE EXPERIENCIA EN ACCIONES DE CAZA, RECOLECCIÓN Y ARTESANÍA PARA PERSONAJES HASTA EL NIVEL 60
- EFECTO: 1 HORA
- TIEMPO DE ESPERA: 1 HORA



PERGAMINO PODEROSO DE LA CARRERA (X100)
- CONJUNTO DE 10 PERGAMINOS
- AUMENTA LA VELOCIDAD DE LA CARRERA EN UN 30% DURANTE 5 MINUTOS

REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 2.8 GH, Sempron 2800
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600, Radeon X1550
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core 2 a 2.2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

BIOSHOCK INFINITE
PANTEÓN MARINO EPISODIO 2

Concluye la historia de Elizabeth en Rapture. ¿Quieres descubrir cómo se cierra el último capítulo de Irrational?



THE ELDER SCROLLS ONLINE

Regresa a Tamriel en el juego más ambicioso de toda la saga «The Elder Scrolls», y el que más polémica levanta.



WOLFENSTEIN

El regreso del clásico de la acción está casi encima. ¿Qué puedes esperar de las nuevas aventuras de B.J. Blazkowicz?



TITANFALL

Jugamos con los gigantes mecánicos y te contamos cómo es uno de los títulos más alucinantes del momento.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
5/2014
Printed in Spain

OUYA™

IRRESISTIBLE

PVP REC. 99,99€

ESTA CAJA TAN PEQUEÑA ALBERGA GRANDES SUEÑOS

Conecta esta cajita a la gran pantalla de tu televisor y... ¡tachán! El comedor de tu casa se transforma en una biblioteca viviente, llena de cientos de juegos que podrás descargarte y jugar al instante. Todos los títulos se pueden probar gratis, ¿y sabías que también puedes crear juegos en esta cajita? OUYA incluye, además, tus aplicaciones multimedia para transmitir películas, programas y música, todo con la belleza del 1080p HD. ¿Aún te cuesta creer que todos los juegos se puedan probar gratis? No pasa nada, lo entendemos.



WWW.BADLANDGAMES.COM



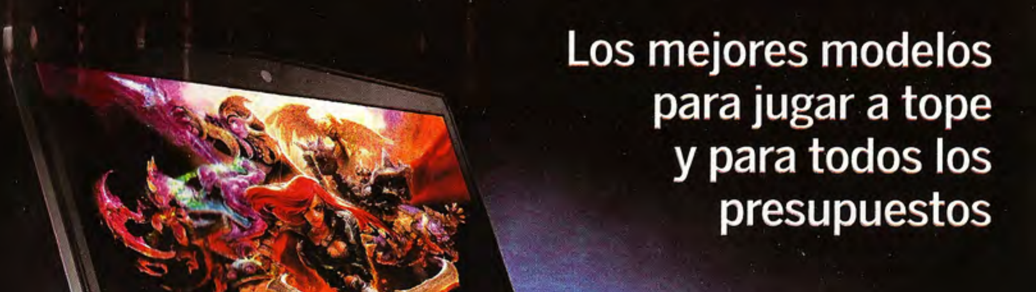
tecnomanía

SUPLEMENTO ESPECIAL: PORTÁTILES PC GAMING

DOSSIER

PORTÁTILES PC GAMING

Los mejores modelos para jugar a tope y para todos los presupuestos









REALIZADO POR LOS EXPERTOS DE micromanía

Potencia para llevar

Desde hace años, los ordenadores portátiles para jugar dejaron de ser el hermano pequeño de los poderosos PC de sobremesa. De hecho, muchos de ellos son capaces de ofrecer, gracias al avance en tecnología gráfica, sobre todo, tanta o más potencia que muchos ordenadores "grandes". Y, además, a unos precios más que razonables.

El mercado del portátil gaming ha crecido sin parar durante mucho tiempo, con cada vez más fabricantes apuntados a lanzar modelos para todas las necesidades y presupuestos, de tal modo que, entre la enorme oferta existente, la compleja nomenclatura de muchos de los modelos y las ligeras diferencias que existen de unos modelos a otros en una misma franja de precio, es difícil hacerse una idea exacta de cuál es el mejor portátil que se adapte a tus necesidades.

Adaptando la máquina al jugador

Hay que tener en cuenta, por otro lado, que las posibilidades de ampliación en un portátil gaming son más limitadas que en un sobremesa, por lo general, aunque no así las de configuración, que dependen del fabricante, pero la gran mayoría de ellos ya ofertan la opción de hacer la máquina a tu medida. En todo caso, nuestra intención con este suplemento especial es darte una panorámica del mercado y ayudarte a elegir tu nuevo portátil gaming.



Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con el número 230 de la revista Micromanía

Sumario

Terminología básica

Aunque seguro que conoces muchos de los términos que afectan a componentes y características de ordenadores portátiles, quizá haya otros novedosos con los que aún no estás familiarizado. Repasémoslos.

3D Vision: Tecnología de visualización 3D estereoscópica de NVIDIA para sus gráficas GeForce a partir de la serie GTX 500. La tecnología fue diseñada, esencialmente, para dar soporte las gafas estereoscópicas activas NVIDIA 3D Vision con un monitor compatible. Ofrece soporte para contenidos en formato Blu-r-ay 3D. 3D Surround esta tecnología a entornos multipantalla.

3K: Estándar de resolución de imagen en formato panorámico que implica 2880x1620 píxeles. En el ámbito de los portátiles gaming, modelos como el MSI GT60 20D 3K IPS Edition incorporan esta resolución.

Adaptador AC: Un dispositivo que convierte la corriente alterna de la red (AC) a la corriente continua que utilizan la mayoría de los dispositivos electrónicos. En el caso de los portátiles, el adaptador AC suele estar unido al cable como un módulo independiente y habitualmente es compatible en tipos de redes de alimentación de diversos países.



API (Application Programming Interface): Una Interfaz de programación de aplicaciones consiste en un conjunto de funciones y procedimientos prediseñadas que se ofrecen para ser empleadas fácilmente en combinación con otro software. En el ámbito de los gráficos de los videojuegos, API como DirectX 11 reúnen funciones estandarizadas, para reproducir efectos gráficos, de vídeo, sonido, compatibilidad con periféricos de control...

APU (Accelerated Processor Unit). Familia de procesadores de AMD dentro de los llamados A Series como los recientes chips con núcleo Kaveri (AMD A10-7850K por ejemplo) que se caracterizan por incorporar CPU multi-núcleo y GPU en el mismo chip. Este tipo de procesadores se instalan en sockets FM1 o FM2.

Batería: Elemento integrado que se encarga de almacenar la energía para permitir la movilidad del dispositivo. En el caso de los portátiles gaming, las nuevas baterías de iones de litio y la estructura de celdas permiten una autonomía de la batería de unas 2:50 a 3 horas, y hasta 10 horas en reposo.

Benchmark: Aplicación de análisis, testeo y diagnóstico, orientada a determinar la capacidad de procesamiento de un dispositivo de hardware,estableciendo una puntuación en función de una configuración estandarizada.

BIOS (Basic Input-Output System): Se trata de un programa de inicio que establece la configuración y las funciones básicas de un sistema informático, y se almacena en una memoria electrónica no volátil modificable (memoria flash). En cualquier ordenador, todas las placas base disponen de una BIOS, pero desde hace tiempo también cuentan con su propia BIOS componentes como tarjetas gráficas o discos duros.

Bluetooth: Una tecnología orientada a la transmisión inalámbrica en redes personales. Nacida como especificación en la industria, el protocolo de conexión Bluetooth hace posible la transmisión de voz, datos y hasta vídeo entre distintos dispositivos mediante un enlace por radiofrecuencia. La conexión Bluetooth está especialmente orientada a facilitar la comunicación entre dispositivos móviles, eliminar la necesidad de cables y permitir la sincronización de datos entre distintos equipos personales, como un móvil, un ordenador, un equipo de música, impresoras o cámaras digitales.

Blu-ray 3D: Partiendo del soporte digital de disco compacto Blu-ray, el Blu-ray 3D es un formato estándar que permite la reproducción de contenidos en 3D estereoscópico. La mayoría de las tarjetas gráficas actuales cuentan con soporte para reproducir discos Blu-ray 3D.

Celdas (ion de litio): Las celdas de ion de litio pertenecen están presentes como unidades de almacenamiento de energía en las baterías de portátiles actuales, que pertenecen a la categoría de Celdas galvánicas secundarias (recargables). La batería se divide en celdas de modo que estas sirvan como departamentos de energía estancos, lo que favorece la velocidad de carga y el drenaje de energía para una recarga total. El litio que permite una alta densidad de carga (autonomía) y también ofrece una larga vida útil.

Chipset: Es uno o varios chips auxiliares, diseñados en base a la arquitectura de un procesador (o familia de procesadores) en particular, encargados de organizar y coordinar el funcionamiento de los distintos componentes integrados y conectados a la placa base. Aparte de Intel y AMD, fabricantes de procesadores, también desarrollan chipsets para placas base de PC compañías como VIA Technologies, Silicon Integrated Systems y, ocasionalmente, NVIDIA, entre otros.



CPU / Procesador: La Unidad Central de Procesamiento (Central Processing Unit) es el componente principal de un ordenador u otros dispositivos programables. La CPU interpreta las instrucciones contenidas en los programas y procesa los datos. Los principales fabricantes de procesadores para PC son Intel y AMD y casi todos sus chips son multinúcleo. En los últimos años, además, algunos procesadores incorporan también una GPU dentro del mismo chip de la CPU. Tal es el caso de la familia de procesadores AMD APU y algunos Intel Core que cuentan con una GPU Intel HD Graphics. Además, los principales fabricantes cuentan variantes de CPU diseñadas específicamente para su uso en ordenadores portátiles (generalmente, añadiendo una M en la nomenclatura) que cuentan con un consumo menor pero con prestaciones algo más limitadas.

DirectX 11: Undécima versión de la API desarrollada por Microsoft destinada al manejo de funciones multimedia, especialmente programación de videojuegos y vídeo. Lanzada en octubre de 2009, contiene, a su vez APIs especializadas en distintas áreas (Direct3D, DirectDraw, DirectMusic, DirectPlay, DirectSound...). El nombre de DirectX fue acuñado como término abreviado para todas ellas. DirectX 11 introdujo características como DirectCompute, soporte para llamada teselación y funciones destinadas a la optimización de aplicaciones para procesamiento multinúcleo. La última versión DirectX 11.2 ha sido incluida en el sistema Windows 8.1.

Ethernet LAN: Se trata de un estándar para la conexión de equipos informáticos por cable en redes de área local (Local Area Network) ya sea aislada o conectada a Internet. Ethernet define las características de cableado y señalización de nivel físico y los formatos de las tramas de datos. Ethernet se tomó como base para la redacción del estándar internacional IEEE 802.3, siendo usualmente tomados como sinónimos, aunque no lo son exactamente y pueden coexistir en una misma red local.

FPS: Aunque puede aludir al subgénero de los juegos de acción en primer persona (First Person Shooter), en el ámbito de tecnología gráfica FPS (frames per second) significa cuadros por segundo. Es decir el ratio de imágenes por unidad de tiempo que un sistema puede reproducir. La cuantificación de FPS se utiliza como magnitud para determinar, bajo una determinada configuración, la capacidad de procesamiento o rendimiento de una GPU.

Frontal I/O (Imput/Output): Repertorio de conectores de un panel frontal. El frontal I/O puede contar con puertos USB 2.0, 3.0, eSATA, entrada y salida de audio minijack. también puede contar con un conector HDMI y con un lector de tarjetas múltiple.

FullHD: También bajo la denominación 1080p, el término se refiere a un tipo de resolución estándar para electrónica de consumo (ordenadores, televisores, tablets) considerado de alta definición. Se toma como referencia la cantidad de píxeles en la línea vertical de una pantalla para comprender distintos formatos proporción de aspecto de la imagen. El soporte de FullHD implica una resolución de 1920x1080 píxeles en una pantalla con la proporción de aspecto panorámica más común en los monitores actuales, 16:9.

GPU (Graphics Processor Unit): La GPU es un coprocesador dedicado al procesamiento de gráficos, para aligerar la carga de trabajo del procesador central de un ordenador (CPU) en aplicaciones como los videojuegos y o aplicaciones 3D interactivas. Dado el potencial de procesamiento de las GPUs de las tarjetas gráficas modernas también asumen cálculos de física en entornos 3D, optimización de vídeo, sonido. Ciertas GPU menores también pueden estar integradas junto con la CPU en los chips de algunos procesadores de última generación. En el ámbito de los portátiles, un equipo puede contar con una GPU integrada (dentro de la CPU), una GPU dedicada o ambos tipos de GPU. La GPU dedicada está orientada a ofrecer una mayor potencia gráfica, aunque en el caso de los portátiles consta tan solo de un chip, no de una tarjeta propiamente dicha. Los portátiles pueden conmutar entre una u otra GPU en función de las exigencias de procesamiento gráfico en cada momento. Tanto NVIDIA como AMD ofrecen GPU dedicadas, con chips para ordenadores portátiles.



HDD (Hard Drive Disc): El HDD o disco duro es un dispositivo de almacenamiento magnético que emplea uno o varios discos metálicos encargados de almacenar los datos no volátiles en un ordenador, (programas instalados, archivos, sistema operativo). Funcionalmente se diferencia de los discos de estado sólido en la tecnología y las prestaciones que ofrece, pero ambos pueden cumplir la misma función.



HDMI (High-Definition Multimedia Interface): Es un estándar de conexión de audio y vídeo digital codificado sin compresión, impulsado por la industria como sustituto al euroconector pero con una aplicación ampliada. HDMI proporciona una interfaz de conexión fuente de audio y vídeo digital (sintonizador TDT, reproductor Blu-ray, Tablet, la tarjeta gráfica de un ordenador, etc) para todo tipo de pantallas. HDMI permite el uso de vídeo computarizado, mejorado o de alta definición, así como audio digital multicanal en un único cable.

Interfaz de memoria: Este término, también denominado "bus de datos", define la amplitud y velocidad de conexión entre un procesador (CPU o GPU) y su memoria. Junto a la velocidad de ciclo de la memoria, es una característica determinante para delimitar la cantidad de datos que se pueden transferir por segundo entre procesador y memoria, es decir ancho de banda de la memoria. La interfaz de memoria se mide en bits y las gráficas actuales gaming tienen interfaces de memoria de 512 a 128 bit.

Microarquitectura (proceso de fabricación en nm): Básicamente, en ingeniería informática, es el modo en que están dispuestos los transistores de un chip. Sin embargo, refiriéndose a su proceso de fabricación, la microarquitectura señala el espesor de las capas de transistores que componen un chip procesador expresado en nanométros (nm) mil millonésismas sección de un metro. A menor espesor, es posible mayor cantidad de transistores en un chip, al tiempo que se genera menos calor y es posible establecer mayores velocidades de ciclo en su funcionamiento. Las GPU más recientes están fabricadas en procesos de 28 nm y las CPU actuales 22nm.

OpenGL (Open Graphics Library): Es la denominación de una API multilenguaje y multiplataforma orientada al desarrollo de aplicaciones con gráficos. Cuenta con más de 250 funciones diferentes que pueden usarse para dibujar escenas tridimensionales complejas a partir de primitivas geométricas simples, tales como puntos, líneas y triángulos. Fue desarrollada originalmente por Silicon Graphics Inc. (SGI) en 1992 y se usa ampliamente en CAD, realidad virtual, representación científica, visualización de información y simulación de vuelo. También se usa en desarrollo de videojuegos, donde compite con Direct3D (DirectX) en las plataformas Microsoft Windows.

Optimus: Tecnología gráfica de NVIDIA orientada a la optimización de la GPU en equipos portátiles. El sistema Optimus de NVIDIA conmuta entre el funcionamiento de la GPU dedicada de Nvidia y la GPU integrada de las CPU actuales, para ofrecer un máximo rendimiento gráfico cuando es requerido, limitando el consumo de manera automática. No requiere cambiar la configuración del sistema y no interfiere en la actividad del equipo.



Overclocking: También puede aparecer con las siglas OC. Se refiere a la práctica que consiste en forzar los parámetros de funcionamiento de un dispositivo electrónico para elevar su rendimiento. Como contrapartida, tiene una incidencia en la temperatura que, al elevarse, puede dañar el dispositivo fuera de los márgenes de tolerancia. Aunque "overclocking" solo alude al incremento en el régimen de ciclo de una señal eléctrica (Herzios o Hz) también comprende la modificación en parámetros como el voltaje o el desbloqueo de dispositivos integrados en una CPU o GPU. La mayoría de las tarjetas gráficas gaming actuales, admiten cierto margen de overclocking manual asistido por aplicaciones y gracias al uso de componentes con más tolerancia al incremento de temperatura. También existen funciones de overclocking dinámico automatizado (como Boost o PowerTune).

PCMCIA (Personal Computer Memory Card International Association): Se trata de un estándar para el desarrollo de tarjetas de memoria en ordenadores personales que permiten añadir al ordenador nuevas funciones. Existen muchos tipos de dispositivos disponibles en formato de tarjeta PCMCIA que tienen un uso muy extendido en ordenadores portátiles (módems, tarjetas de sonido, tarjetas de red, etc).



Quadro: Tecnología gráfica multi-GPU de NVIDIA dirigida a entornos de diseño profesional y workstations. Los gráficos Quadro para portátiles son el estándar de un número creciente de profesionales que exigen el máximo rendimiento de sus aplicaciones 3D allí donde estén, ya sea un set de rodaje, una planta de producción o un pozo de prospección petrolífera.

RAM (Random Access Memory): La RAM (Memoria de Acceso Aleatorio) es la memoria en la que operan los programas, el sistema operativo y la mayoría del software de un sistema informático. Se denomina de "Acceso Aleatorio" porque se puede escribir o leer en una posición de memoria con un tiempo de espera igual para cualquier posición, no siendo necesario seguir un orden para acceder a la información de la manera más rápida posible. Las características de los módulos RAM vienen definidas por varios parámetros como su formato (SDRAM-DDR3 2200, por ejemplo), el estándar al que pertenece (PC3-18000) y sus estados de latencia (CL-9-9-9-27). También el modo de instalación, sencilla, en doble canal, o en triple canal determina el rendimiento de la RAM.

Refrigeración: Sistema encargado de mantener la temperatura de los dispositivos por debajo de los límites recomendables. En un PC, un sistema de refrigeración común por aire consta de disipadores (radiadores) de calor y ventiladores. Suele constar de varios disipadores y ventiladores alojados dentro del chasis, colocados de forma que canalicen y desalojen el aire caliente. Además, componentes como la CPU y la tarjeta gráfica suelen disponer de sus propios ventiladores. Los sistemas de refrigeración por líquido cuentan con radiadores y tuberías de fluido.

Sistema Operativo: Programa o conjunto de programas destinados a gestionar los recursos de hardware de un equipo informático. El sistema operativo también proporciona servicios a las aplicaciones.

S/PDIF (Sony/Philips Digital Interface Format): Formato de Interfaz Digital Sony/Philips. Se trata de un estándar de conexión de hardware para la transmisión de señales de video digital moduladas en PCM entre dispositivos y componentes estereofónicos. S/PDIF es una versión del protocolo estándar AES/EBU adaptada para aplicaciones comerciales, con pequeñas diferencias que lo hacen menos costoso al producir los componentes finales.

SO-DIMM (Small Outline DIMM): Las memorias SO-DIMM consisten en una versión compacta de los módulos de memoria DIMM convencionales. Debido a su tamaño tan compacto, estos módulos suelen emplearse en computadores portátiles, PDAs y notebooks, aunque han comenzado a sustituir a los SIMM/DIMM en impresoras de gama alta y tamaño reducido y en equipos con placa base miniatura (Mini-ITX).

SSD (Solid State Drive): Una unidad de estado sólido o SSD es un dispositivo de almacenamiento de datos que usa una memoria no volátil, como la memoria flash, para almacenar datos, en lugar de los platos giratorios magnéticos encontrados en los discos duros convencionales. En comparación con los discos duros tradicionales (HDD), las unidades SSD son menos sensibles a los golpes, son prácticamente inaudibles y tienen un menor tiempo de acceso y de latencia. Las SSD hacen uso de la misma interfaz que los discos duros y, por lo tanto, son fácilmente intercambiables sin tener que recurrir a adaptadores o tarjetas de expansión para compatibilizarlos con el equipo.

Socket: Es el zócalo en el que se aloja el procesador del sistema (CPU) dentro de la placa base. En función del tipo de procesador y chipset para el que la placa fue diseñada, existen diversos tipos de zócalos que determinan la compatibilidad de la placa base con distintas familias de procesadores. Para los procesadores de Intel están vigentes los zócalos 1150, 1155 y 2011, mientras que para AMD los presentes en las placas comercializadas actualmente son los AM3, M3+ y FM2.

Stream (Stream Processing o Streaming): Se refiere a un paradigma de programación y computación, relacionado con el concepto "instrucción simple-múltiples datos". Permite que las aplicaciones exploten fácilmente el procesamiento en paralelo (GPU actuales). Permite dirigir más recursos de procesamiento al cálculo de datos y requiere menos para la asignación, sincronización y comunicación de los procesadores en streaming.

FLOPS (Floating-point Operations Per Second): El término FLOPS es una magnitud que expresa la capacidad de un procesador para realizar operaciones de coma flotante por unidad de tiempo. Expresado en teras, indica el número de billones de estas operaciones que es capaz de realizar por segundo.

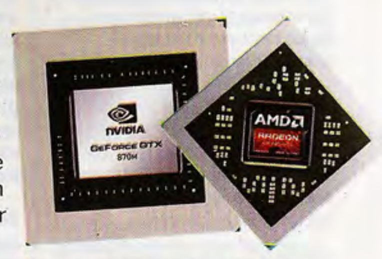
Wi-Fi (Wireless Fidelity): Un estándar de conexión inalámbrica. Los dispositivos habilitados con Wi-Fi, tales como: un ordenador personal, una consola de videojuegos, un smartphone o un reproductor de audio digital, pueden conectarse a Internet a través de un punto de acceso de red inalámbrica. Dicho punto de acceso (o hotspot) tiene un alcance de unos 20 metros en interiores y al aire libre una distancia mayor. Pueden cubrir grandes áreas la superposición de múltiples puntos de acceso. Wi-Fi es una marca de la Wi-Fi Alliance (anteriormente la WECA: Wireless Ethernet Compatibility Alliance), la organización comercial que adopta, prueba y certifica que los equipos cumplen los estándares 802.11 relacionados a redes inalámbricas de área local.



Portátiles gaming
¡Lleva contigo la diversión!

La evolución del hardware de PC y la optimización del consumo ha hecho posible que los portátiles puedan convertirse en plataformas de juego a considerar, con algunas limitaciones, pero con grandes ventajas.

Hacia el mes de abril de 1.982 salió a la venta GRiD, considerado el primer ordenador portátil de la Historia. El británico Bill Moggridge había necesitado tres años para diseñarlo, pero supuso todo un hito en el desarrollo de la informática. El GRiD estaba equipado con un chip Intel 8086, 256 KB de RAM, una pantalla con resolución de 320x200 píxeles, una especie de módem primigenio y pesaba 5 Kg. Con estas características y pese a que costaba más de 8000 $, el GRiD resultó un éxito comercial y motivó la aparición de nuevas máquinas. Pero aún quedaba mucho para pensar en videojuegos.



Las GPU GeForce GTX 800M y AMD R9M permiten niveles de rendimiento altísimo. ¡Juegos a tope de gráficos en los nuevos portátiles!

¿Portátil para jugar?

Durante más de tres décadas los portátiles han ido evolucionando, con un avance casi exponencial de sus prestaciones. Sin embargo, sólo en el último tercio de su historia han aparecido modelos que contemplan los videojuegos entre sus capacidades, y aún más reciente es la aparición de los primeros portátiles diseñados específicamente como plataforma de juegos. No es en vano que los videojuegos sean un tipo de programas a menudo empleados medir el rendimiento de un PC, dado las altas especificaciones técnicas que requieren. Sólo algunas aplicaciones profesionales de diseño pueden exigir una potencia igual o superior a la necesaria para un videojuego 3D moderno. Fíjate si no en benchmarks como 3DMark: imitan las exigencias de los juegos.



Los chips de Intel y AMD ofrecen potencia de proceso y bajo consumo. ¡Lo que los portátiles necesitaban!

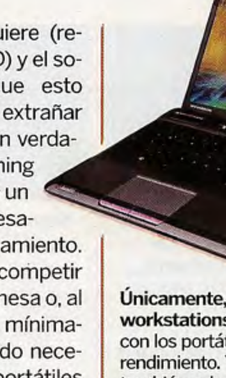
Desafío tecnológico

Si a los altos requisitos de un videojuego le sumamos el reducido espacio disponible en un portátil, el alto consumo energético que requiere (reproducir entornos 3D) y el sobrecalentamiento que esto conlleva, no es de extrañar que los portátiles con verdadera capacidad gaming hayan necesitado de un largo proceso de desarrollo y perfeccionamiento. Para que pudieran competir con los PC de sobremesa o, al menos, equipararse mínimamente a estos, ha sido necesario adaptar a los portátiles grandes avances en la ingeniería de hardware y software en general, pero también no pocas innovaciones dirigidas exclusivamente a incrementar las prestaciones de los equipos portátiles.

Los portátiles con verdadera capacidad gaming son una realidad muy reciente

En esta carrera tecnológica, aspectos como la eficiencia energética, la miniaturización de componentes, la conectividad, los materiales a emplear, la autonomía y, por supuesto, la potencia gráfica han sido objeto de grandes retos. Pero afortunadamente, hoy se nos presenta una generación de ordenadores portátiles total y decididamente gaming, capaces de competir –y hasta superar en ciertos niveles– a los PC de sobremesa.

Algunos modelos de MSI recién anunciados se cuentan entre los primeros en integrar la nueva familia GTX800M de NVIDIA.



Únicamente, las workstations pueden competir con los portátiles gaming en rendimiento. Y los chips Quadro también valen para jugar.



Ventajas del portátil

Superadas las dificultades, como plataforma de juegos, el portátil ofrece unas cuantas ventajas obvias, inherentes a su diseño, que resultan decisivas para que muchos jugadores opten por ellos en lugar de un PC de sobremesa convencional. Básicamente, que te los puedes llevar fácilmente a cualquier lugar e incluso jugar un buen rato sin disponer de un enchufe cerca. Esta ca-



La disposición de teclas y el touchpad está perfectamente adaptada a los juegos en los portátiles gaming de hoy.

pacidad ha hecho que jugar en un PC portátil sea un modo de entretenimiento más social y fácil de compartir con amigos y familia. No tienes que aislarte del mundo para jugar si tienes un portátil que puedes llevarte al salón. Aunque también puedes ponerte unos auriculares y disfrutar solo si lo que buscas es mayor inmersión para concentrarte en tu juego favorito.

Diseño integrado

Las ventajas hasta aquí están claras, pero los ordenadores portátiles gaming también han revelado cualidades que, en un principio, no resultaban tan evidentes. Y es que como constan de un diseño integrado –procedente de un único concepto–, elementos como el teclado, la pantalla y el touchpad conviven en perfecta armonía, y esto favorece la estética, la ergonomía y la sencillez en el manejo.

En un portátil gaming –si está bien diseñado– cada cosa está en su lugar y nada "canta" ni estorba. En definitiva, su manejo es más agradable, limpio y, en términos generales, menos aparatoso que en un PC de sobremesa.

Largas sesiones de juego y requisitos exigentes ya no son un problema

¿Juegos de portátil?

Si bien no todos los juegos admiten esta simplificación porque aconsejan la firmeza de una mesa para poder utilizar un periférico adicional (volante y pedales, teclado auxiliar o Joystick), cada vez más jugadores se acostumbran al juego en portátil y encuentran que la experiencia gaming es más satisfactoria. Como jugador, ya sabes que la inmensa mayoría de juegos de PC pueden controlarse perfectamente con el uso de un teclado y un ratón. Pero, últimamente, cada vez son más los juegos de redes sociales, los MMO, los arcades "casual" y hasta los juegos de estrategia que pueden manejarse perfectamente con un touchpad y nada más. Tal vez sea mucho decir que los portátiles estén moldeando el desarrollo y los hábitos de juego, pero la búsqueda de una mayor simplificación en el control no es un argumento en su contra.



¿Quieres ampliar tu equipo? La bahía OneStep de los portátiles Mountain te permite montar un disco adicional en cinco minutos.

Windows 8 abre el camino a la tecnología táctil en los touchpad, pero en las pantallas de algunos modelos.

Teclas "W A S D" listas para la acción

Por ahora, son los portátiles los que han ido moldeando sus formas materiales y disposición de teclas para satisfacer las demandas de los jugadores, adaptándose a las exigencias de los géneros y hábitos más populares.

La combinación de ratón y teclado no sólo es –a día de hoy– universal e insustituible para jugar, también es una de las señas de identidad del juego en PC. ¿Para qué te ibas a comprar un portátil gaming si no pudieras jugar como en un PC de sobremesa? ¡Para eso están las consolas, ¿no?! Esta idea ha sido muy tenida en cuenta por los fabricantes desde la aparición de los primeros portátiles gaming. Así, llegados a este punto, los portátiles actuales que verás en este suplemento cuentan con teclados duraderos, rápidos y cómodos. Pero además, algunos ofrecen teclas de "WASD" resaltadas, funciones gaming, retroiluminación, infinidad de opciones de personalización y touchpads con una disposición estudiada para jugar acción, rol o estrategia. Incluso con soporte para macros y comandos especiales. Por otra parte, algunos títulos como «Halo: Spartan Assault» ya contemplan comandos por medio de los gestos implementados en Windows 8. Es de esperar que la incidencia de la tecnolgía táctil para juegos sea cada vez mayor en los touchpads y pantallas.



Los teclados de los portátiles gaming tienen poco que envidiar a los de sobremesa. Los SteelSeries en los MSI son totalmente programables.

Los portátiles gaming son objeto de un intenso desarrollo y constante innovación

El diseño es uno de las señas más distintivos de los portátiles. Algunos modelos exploran el lujo, otros son locuras excéntricas.

Salto tecnológico

Por ahora, los avances que ya están presentes en la actual generación de portátiles gaming son muy relevantes. Están, por ejemplo, la conectividad mejorada (WiFi, Bluetooth 4) y una mayor capacidad, con discos SSD que permiten arranques inmediatos. Pero es en el ámbito del rendimiento, con los nuevos procesadores y las GPU dedicadas lo que marca la direrencia en esta generación. Nunca antes los portátiles gaming han sido capaces de un rendimiento con juegos tan parejo a los de sus contrapartidas PC de sobremesa. ¿No lo crees? ¡Échales un vistazo y elige!

El Razer Blade Pro (2013) incorpora una pantalla táctil y teclas dinámicas. ¿Llegará a España algún día?



El 3D estereoscópico no es exclusivo de los PC de sobremesa. ASUS ofrece un modelo que integra el sistema 3D Vision de NVIDIA.

MSI GT70 20LWS

Paradójicamente, el no va más de los portátiles gaming actuales no está dirigido a los jugadores... Al menos, no específicamente. Aunque su aspecto lujoso y sofistado, su teclado iluminado SteelSeries y su pantalla panorámica de 17,3" dicen "juega conmigo", el MSI GT70 20LWS es, en realidad, una estación de trabajo dirigida al ámbito profesional. Bueno, ¿y qué? ¡Es un maquinón para jugar!

FICHA TÉCNICA

- **CPU:** Intel Core i7-4700MQ (6 MB caché, hasta 3.4 GHz, con Intel Turbo Boost)
- **Pantalla:** 17.3" anti-reflejo en 16:9. (1920x1080) Matrix Display
- **RAM:** 16 GB DDR3L Dual Channel, 1600 MHz
- **GPU:** NVIDIA Quadro K4100M, 4GB GDDR5.
- **Disco duro:** 1 TB HDD (7200 rpm) SATA 6 Gbps
- **Unidad óptica:** Lector / Grabador Blu-ray Disc
- **Sonido:** Sound Blaster Cinema, Dynaudio Speakers w/Subwoofer
- **Alimentación:** Batería de 9 celdas, litio
- **Sistema operativo:** Windows 7 Professional / Windows 8.1
- **Comunicación:** Killer E2200 Game Networking LAN, WiFi Killer N1202 a/b/g/n WLAN, Bluetooth 4.0, Lector de tarjetas SD (XC/HC)
- **Extras:** MSI Cooler Boost 2, Killer Doubleshot, teclado retroiluminado programable de SteelSeries, Audio Boost, NVIDIA Optimus. Certificación para el software de Autodesk, Solidworks y Adobe Creative Suite 6. Matrix Display, (soporte de hasta 3 pantallas externas) NVIDIA nView.
- **Peso:** 3.5 Kg aproximadamente
- **Web:** www.msi.com
- **Precio:** 3.199 €

La de los "workstations" es una categoría muy exclusiva y, aunque se trata de equipos de altísimas prestaciones, suelen diferenciarse del ámbito gaming para dirigirse al sector profesional específicamente. MSI, en cambio, incorpora dos estaciones de trabajo dentro su nueva gama de portátiles para juegos. Su público son desarrolladores de videojuegos y entusiastas con recursos para el lujo.

Equipados con procesadores gráficos NVIDIA Quadro pueden mover entornos de juegos en DirectX 11 y OpenGL con asombrosa fluidez. En este modelo, el Quadro K4100M (1152 procesadores CUDA) proporciona un alto rendimiento, compatible con multipantalla, 3D Vision Pro y Optimus. Si puedes permitírtelo, es un elegante portátil para trabajar y jugar a lo grande, sin concesiones.



Negocios y placer: El teclado SteelSeries y el acabado en aluminio oscuro, combinan para tentarte irresistiblemente a jugar.



RECOMENDADAS

MSI GT70 20KWS

Se trata de la estación de trabajo de MSI alternativa a la variante aquí destacada. Más asequible, pero con una tecnología y prestaciones muy similares, integra una CPU Core i7-4800MQ y una GPU Quadro K3100M junto con las mismas funciones gaming.

- **Precio:** 2.599 €
- **Web:** www.msi.com

MSI GT60 20D 3K IPS

Una de las sensaciones del pasado CES 2014 fue la demostración de calidad de imagen y potencia gráfica de este portátil con una resolución 3K (2880 x 1620) en una pantalla IPS de 17,3". Los componentes tampoco se quedan atrás: CPU Core i7, GPU GTX 780M, discos SSD/HDD, WiFi Killer, etc.

- **Precio:** 2.570 €
- **Web:** es.msi.com

ASUS ROG G750JH - T4074H



Esta variante es el actual buque insignia de ASUS para portátiles gaming de 17,3". Tiene el futurista diseño de la nueva gama pero sobre todo, se distingue por su nivel de equipamiento, Core i7-4700HQ, 16 GB de RAM, Blu-Ray y gráfica GeForce GTX 780M.

- **Precio:** 2.799 € (original, atención a ofertas).
- **Web:** www.asus.com/es

ASUS ROG G750JH CV037H 3D

Partiendo del tope de gama Republic of Gamers G750JH, esta versión ofrece adicionalmente soporte para disfrutar de los juegos en 3D estereoscópico, incluyendo las necesarias gafas 3D Vision. Se trata de un portátil extremo en el que ASUS quiere satisfacer las más altas expectativas para un "gamer" en términos de rendimiento, nivel de equipamiento y funciones exclusivas.

FICHA TÉCNICA

- **CPU:** Intel Core i7-4700HQ (6 MB caché, hasta 3.4 GHz, con Intel Turbo Boost)
- **Pantalla:** 17.3", retroiluminación LED 3D (120 Hz) y anti-reflejo en 16:9 (1920x1080). Gafas 3D Vision incluidas
- **RAM:** 32 GB DDR3L SDRAM, Dual Channel a 1600 MHz
- **GPU:** GeForce GTX 780M 4GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1 TB (5400 rpm SATA) y 2 SSD 256 GB
- **Unidad óptica:** Lector / Grabador Blu-ray Disc 6x SATA
- **Sonido:** SonicMaster, 2 altavoces estéreo con Subwoofer integrado
- **Alimentación:** Adaptador AC 100-240 V, 50-60 HZ, 19.5 DV, batería de 8 celdas, iones de litio, 89.21 WH (autonomía 250 minutos)
- **Sistema operativo:** Windows 8, 64 bits
- **Comunicación:** Ethernet 10/100 LAN, WiFi Killer 802.11ac WLAN, Bluetooth 4.0 Lector de tarjetas 3 en 1 (SD, SD-HC y MMC)
- **Extras:** Teclado retroiluminado, MaxxAudio, bloqueo Kensington, NVIDIA Optimus, ASUS WebStorage, MyBitCast.
- **Peso:** 5 Kg aproximadamente
- **Web:** www.asus.com/es
- **Precio:** 2.630 €

ASUS fue uno de los primeros fabricantes que se tomó en serio lo de jugar en un portátil y a lo largo de varios años ha ido definiendo una línea de portátiles gaming sobrios, con la tecnología de mayor rendimiento disponible y perfeccionando factores como la refrigeración, la ergonomía, el consumo... El G750JH es la cumbre de esa evolución.

La variante que destacamos, (CV037H) cuenta con un envidiable



La experiencia es un grado: ASUS ha acumulado años de experiencia en portátiles gaming para ofrecer algo así.

equipamiento, destacando su combinación de disco HDD y SSD, GPU, WiFi, Blu-ray... Pero lo que hace único este portátil es que su pantalla de 17'3" a 120 Hz permite la visualización de juegos en modo 3D estereoscópico, gracias al sistema 3D Vision. Prestaciones difíciles de igualar por un PC de sobremesa gaming.



RECOMENDADAS

ALIENWARE 17

La versión tope de gama del modelo Alienware 17, ofrece una configuración espléndida de partida e interesantes opciones. Cuenta con una pantalla de 17,3", chip Core i7-4900MQ, 16 GB de RAM, 1 TB HDD + 80 SSD y una GPU GTX 765M.

- **Precio:** 2.099-2.299 €
- **Web:** www.alienware.es

ASUS ROG G750JH-T4076H



Basándose en el modelo ROG G750JH esta variante (T4076H) recorta levemente las prestaciones y se oferta más asequible. Carece de 3D estereoscópico, pero cuenta con CPU i7-4700HQ, 16 GB de RAM, GPU GTX 780M, Blu-ray y una combinación de 1TB HDD + 256 SSD.

- **Precio:** 2.399-2.049 €
- **Web:** www.asus.com/es

TOSHIBA TECRA W50 A-10G + Bolsa

Presentado en el último CES de Las Vegas, el Tecra W50 consiste en una "workstation" de altas prestaciones no específicamente gaming. Consta de una CPU Intel Core i7-4800MQ, gráfica NVIDIA Quadro K2100 (2 GB), 32 GB de RAM, disco 1 TB HDD híbrido y pantalla de 15'6" FullHD (1920x1080 en 16:9). No llega a los 3 Kg de peso, pero se incluye una bolsa para su transporte.



- **Precio:** 2298 €
- **Web:** toshiba.es

Alienware 17

Los PC de Alienware, tanto sobremesa como portátiles, siempre han destacado por la calidad de sus componentes y acabado, además de por detalles de calidad y lujo. Eso los lleva a estar ligeramente por encima del precio medio en las distintas categorías, pero portátiles como el Alienware 17 –en su versión básica, eso sí–, son la excepción que confirma la regla.



FICHA TÉCNICA

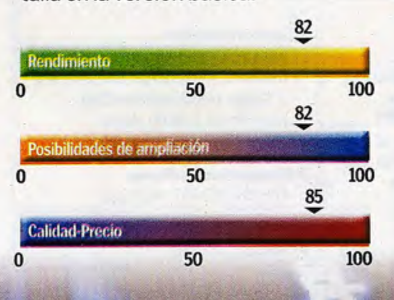
- **CPU:** Intel Core i7-4700MQ (6 MB caché, hasta 3.4 GHz, con Intel Turbo Boost), hasta i7-4900MQ (hasta 4.0 GHz con 8 MB de caché)
- **Pantalla:** 17.3" WLED HD+ (1600x900), Antiglare Display, (hasta 1920x1080)
- **RAM:** 8 GB DDR3L Dual Channel 1600 MHz (hasta 16 GB ídem)
- **GPU:** GeForce GTX 765M 2 GB DDR5, (hasta GTX 780M con 4 GB DDR5)
- **Disco duro:** 500 GB (8 GB Hybrid, 5400 rpm, 64 MB caché) SATA 6 Gbps, (hasta 1 TB 5400+80G Msata NV)
- **Unidad óptica:** Slot Loading 8x SuperMulti Drive (DVDR/RW), (hasta BD, DVDRW, CD_-W)
- **Sonido:** Certificación Klipsch, software Dolby Home Theater v4
- **Alimentación:** batería de 8 celdas Smart Li-Ion 86 wHr
- **Sistema operativo:** Windows 8.1 64 bit
- **Comunicación:** Broadcom 4352 892.11 ac 2x2, 5G Wi-Fi Broadcom, Bluetooth 4.0
- **Extras:** Cyberlink Media Suite Essentials, DVD recursos Windows 8.1, Alienware TactX, Iluminación AlienFX
- **Peso:** 4.15 Kg
- **Web:** www.alienware.es
- **Precio:** 1499-1999 €

Un Alienware se reconoce a simple vista. Su estética, su inconfundible logo y su voluminoso diseño los conviertene en una codiciada pieza para los fans de los PC gaming. Y, claro, su reconocida calidad en fabricación y selección de componentes. Pero todo eso también los hace, por lo general, muy caros. Por lo general, porque la versión básica del Alienware 17 ofrece un precio de lo más ajustado para lo que ofrece.



Todo personalidad: Cualquier portátil -y sobremesa- de Alienware se identifica inmediatamente por su diseño y su logo.

Existen tres referencias del Alienware 17 que, después, puedes personalizar en componentes. Pero la versión base de este portátil es lo bastante potente como para asegurar una larga vida de juego, con un i7-4700 MQ y una GTX 765M. Eso sí, está ligeramente limitado en su pantalla en la versión básica.



RECOMENDACIONES

MSI GT70 2PE DOMINATOR PRO



¡Un impresionante portátil para jugar! De lo más nuevo de MSI, estamos ante un modelo que integra la flor y nata de las GPU, la nueva GTX 880M de NVIDIA, un i7 de cuarta generación y una fabricación de gran calidad. Y todo por 2.000 €.

- **Precio:** 1.999 €
- **Web:** es.msi.com

MSI GT70 2PC DOMINATOR

El hermano pequeño no se queda atrás. Apenas encontrarás diferencias externamente entre este modelo y el anterior, y es que no las hay. Lo único que encontrarás distinto entre uno y otro es su GPU, con la GTX 870M integrada aquí.

- **Precio:** 1.699 €
- **Web:** es.msi.com

MSI GT70 20D-679UK DRAGON EDITION 2 17.3

Para disfrutar de los juegos a lo grande. Uno de los mejores portátiles en su franja de precio, dotado de lo penúltimo en tecnología gráfico (GTX 780M) y realmente espectacular.

- **Precio:** 1.695 €
- **Web:** es.msi.com

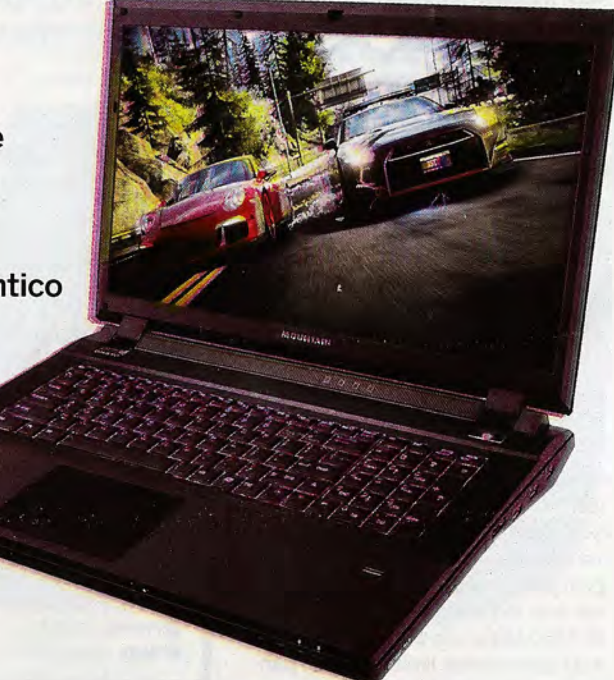
ASUS ROG G750JX 3D

Para verlo todo en 3D. Todo lo bueno que ASUS tiene en sus portátiles, tanto en componentes, configuración y producción, se suma a la opción 3D que ofrece este modelo. La cámara le falla un pelín, pero es por sacarle algo que no esté tan a la altura del resto. Sensacional.

- **Precio:** 1.960 €
- **Web:** www.asus.com/es

Mountain GTM 374G

De nuevo Mountain sobresale con un portátil gaming que es capaz de reunir potencia y componentes de calidad con un precio ajustado. Sí, ajustado pese a encontrarse ya en la frontera de los 2000 euros, porque su configuración es realmente sobresaliente, ofreciendo un auténtico maquinón en un espacio reducido.



FICHA TÉCNICA

- **CPU:** Intel Core i7-4700MQ
- **Chipset:** Mobile Intel HM87 Express
- **Pantalla:** 17.3" FHD (1920x1080), 16:9
- **RAM:** DDR3 Dual Channel, 8 GB Kingston HyperX 1600 MHz, 3 sockets SODIMM de 204 pines
- **Bahía:** Onestep 2.5" SATA 6Gbps
- **GPU:** GeForce GTX 780M 4 GB DDR5
- **Disco duro:** SSD 128 GB mSATA 6 Gbps
- **Unidad óptica:** Regrabadora DVD +- R/RW
- **Sonido:** HD Audio, salida digital S/PDIF, dos altavoces integrados, micrófono, SoundBlaster X-FI MB3
- **Alimentación:** Adaptador AC 100-240 V, 50-60 HZ, 19.5 V, 16.9A 330, batería de 8 celdas Smart Li-Ion, 89.21 WH (260 minutos)
- **Sistema operativo:** Windows 8 64 bit
- **Comunicación:** 10/100/1000Mb Base-TX Ethernet LAN, Wireless LAN 802.11b/g/n, Bluetooth v4.0 LE Combo, módulo Half Mini Card, vídeo cámara 2.0M HD píxeles
- **Extras:** Lector de tarjetas 9 en 1
- **Dimensiones/Peso:** 419x293x39.3-49.7 mm/3.9 Kg
- **Web:** www.mountain.es
- **Precio:** 1995 €

El GTM 374G se mueve en la frontera de los 2000 euros haciendo verdaderos equilibrios entre potencia y prestaciones. Equipa lo penúltimo en GPU –con una GTX 780M que hace verdaderas diabluras– y un i7 de cuarta generación que permiten disfrutar de los mejores juegos sin apenas limitaciones. Su diseño y construcción robustos –tan típicos de Mountain– elevan su peso –uno de los pocos contras que tiene– hasta los casi 4 Kg.



Estética común: Los distintos portátiles gaming de Mountain se distinguen entre sí por su tamaño, sin más detalles estéticos.

Pero en lo que importa, el resultado en los juegos, el GTM 374G es una verdadera maravilla. Podría tener algo más de RAM inicial, y pequeños detalles quizá lo deslucen ligeramente, pero en conjunto es uno de los mejores portátiles gaming que se pueden encontrar en su franja de precio. Una compra recomendable.



RECOMENDACIONES

GIGABYTE P35K

La ligereza de la potencia extrema. Si hubiera algo que destacar de este modelo de Gigabyte, por encima de su GTX 765M, su pantalla de 15.6", o su i7-4700HQ es lo liviano que resulta. Apenas 2 Kg, para menos de 2.000 euros.



- **Precio:** 1.905 €
- **Web:** www.gigabyte.com

ALIENWARE 14

El más grande de los pequeños Alienware. Entre las variantes top del Alienware 14, la configuración y componentes disponibles elevan hasta cerca de los 2.000 euros un portátil único.



- **Precio:** 1.799-1.649 €
- **Web:** www.alienware.es

ASUS ROG G750JX-T4259H

Sin 3D, pero igual de impactante. Prácticamente idéntico a su primo con pantalla 3D, su GTX 770M, sus 16 GB y su i7-4700HQ lo convierten en un portátil realmente sensacional.



- **Precio:** 1.705 €
- **Web:** www.asus.com/es

GIGABYTE P25W

Potencia, con cierta limitación. Son detalles, pero la limitación en su RAM -hasta 8 GB- o una cámara web regular deslucen algo un conjunto, por otro lado, excelente en CPU y GPU, en menos de 3 Kg.



- **Precio:** 1.612 €
- **Web:** www.gigabyte.com

MSI GS70 2PE Stealth Pro

Llegamos al margen donde se concentran mayor número de portátiles (1000–1500€) y la rivalidad es máxima. Tal vez por eso tiene especial mérito destacar aquí, pero los argumentos del GS70 Stealth Pro son contundentes. Aparte de un alto nivel de prestaciones y equipamiento gaming a la última, ofrece un diseño con detalles exclusivos: es el más fino y ligero.



FICHA TÉCNICA

- **CPU:** Intel Core i7-4700HQ (6 MB caché, hasta 3.4 GHz, con Intel Turbo Boost)
- **Pantalla:** 17", retroiluminación LED anti-reflejo en 16:9 (1920x1080)
- **RAM:** Hasta 16 GB DDR3L SDRAM, (2 slots) Dual Channel a 1600 MHz
- **GPU:** GeForce GTX 870M 3GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1 TB (7200 rpm SATA) y SSD hasta 768 GB en Super RAID 2
- **Unidad óptica:** No disponible
- **Sonido:** Dynaudio 2.1 canales, (4 altavoces + subwoofer) y Sound Blaster Cinema.
- **Alimentación:** Adaptador AC 150W, batería de 6 celdas Li-Polymer.
- **Sistema operativo:** Windows 8.1, 64 bits
- **Comunicación:** Killer E2200 LAN, WiFi Killer 802.11 ac WLAN, Bluetooth 4.0 Lector de tarjetas SD 4.0 (XC/HC).
- **Extras:** MSI Audio Boost, Cooler Boost 2, Capturadora XSplit Gamecaster, refrigeración dual, teclado gaming SteelSeries, software SteelSeries Engine, red Killer con el estándar Wi-Fi AC, Matrix Display (hasta 3 panallas), sonido por Dynaudio 2.1.
- **Peso:** 2,66 Kg con batería.
- **Web:** es.msi.com
- **Precio:** 1.499 €

La línea de portátiles gaming de MSI era ya una de las más extensas y diversificadas del mercado, con equipos de alto rendimiento en casi todas las escalas de precio. Pero ahora, MSI sube la apuesta con una renovación total, reuniendo un buen puñado de los portátiles gaming más recomendables del momento.

Entre todos ellos. el GS70 Stealth Pro llama la atención se mire por donde se mire y viene con un equipamiento totalmente actualizado.



Fino y muy en forma: Tiene el grosor de un librito (22 mm), pero integra lo último gráficos, 4 altavoces y teclas iluminadas.

Su diseño destaca por ser muy delgado y ligero (perfil de 21,8 mm y 2,6 Kg) y cuenta con un teclado programable. Pero tras el primer vistazo, son sus prestaciones gaming lo que más distinguen al nuevo Stealth Pro, incorporando una flamante GTX 870M y conexión Wi-Fi AC. Sin embargo prescinde de la cada vez menos utilizada unidad óptica.



RECOMENDACIONES

ALIENWARE 17

El más básico de los Alienware 17 sigue ofreciendo una formidable configuración de partida: CPU i7-4700MQ, 16 GB de RAM, pantalla de 17,3", disco híbrido de 500 GB y GeForce GTX 765M. Además, claro, está su espectacular diseño.

Precio: 1.499 €
Web: www.alienware.es

MSI GT60 2PC DOMINATOR

El Dominator de 15,6" MSI también han sido puesto al día con lo último en gráficos. En concreto, el GT60 2PC integra, entre otras cosas, una GPU GeForce GTX 870M, Wi-Fi AC Killer, CPU Core i7, hasta 32 GB de RAM, discos HDD + SSD y Blu-ray combo.

Precio: 1.449 €
Web: es.msi.com

MOUNTAIN GTM 174G



Combina buenas prestaciones, flexibilidad y un diseño sobrio con pantalla de 17,3". Cuenta con un chip Core i7-4700MQ, 8 GB de RAM, disco SSD principal, GPU GTX 770M y la bahía OneStep para añadir un disco adicional de 2,5".

Precio: 1.495 €
Web: www.mountain.es

MSI GT70 2OC-252ES



¡Una gran oportunidad! Este modelo no es de los recién actualizados por MSI, pero cuenta con un hardware actual y un gran precio para un portátil de 17,3". Fíjate: Core i7-4700MQ, 8 GB de RAM, disco HDD 750GB, (SSD opcional) Wi-Fi, GPU GeForce GTX 770M...

Precio: 1.478-1.399 €
Web: es.msi.com

Alienware 14

El modelo intermedio de la serie Alienware 14 es uno de los portátiles gaming mejor equilibrados. Comparte el formidable diseño de los tope de gama, con un repertorio de componentes que aún es muy capaz de ofrecer un alto rendimiento para jugar a todo y flexibilidad para la ampliación, pero a un precio bastante más asequible.

FICHA TÉCNICA

- **CPU:** Intel Core i7-4700MQ (6 MB caché, hasta 3.4 GHz, con Intel Turbo Boost).
- **Pantalla:** 14" WLED FullHD 16:9 (1920x1080), Antiglare Display.
- **RAM:** 8 GB DDR3L Dual Channel 1600 MHz
- **GPU:** GeForce GT 750M 2 GB DDR5
- **Disco duro:** 1 TB HDD (5400 rpm, 64 MB caché) + 80 GB caching mSATA
- **Unidad óptica:** Slot Loading 8x SuperMulti Drive (DVD±RW)
- **Sonido:** Altavoces Klipsch, software Dolby Home Theater v4
- **Alimentación:** Adaptador 150W, batería de 6 celdas Smart Li-Ion 69W/HR
- **Sistema operativo:** Windows 8.1 64 bit
- **Comunicación:** Broadcom 4352 892.11 ac 2x2, 5G Wi-Fi Broadcom, Bluetooth 4.0
- **Extras:** Cyberlink Media Suite Essentials, DVD recursos Windows 8.1, Alienware TactX, Iluminación AlienFX, monitorización AlienAdrenaline y gestión AlienFusion.
- **Peso:** 2,8 Kg
- **Web:** www.alienware.es
- **Precio:** 1.399-1.299 €

La plataforma en la que está basado este modelo fue introducida con la actualización de la gama en 2013, dando lugar a portátiles de avanzado diseño. Ha pasado un año, pero Dell ha ido poniendo al día los componentes que lo integran.

En el Alienware 14 sigues contando con equipo lujoso y la aparición de novísimo hardware, más reciente, ha hecho posible que esta variante intermedia reduzca su precio con ofertas interesantes. Ya no es un portátil a la última, pero se mantiene como una opción muy recomendable, con prestaciones que están lejos de resultar anticuadas. Las opciones de ampliación y las funciones gaming exclusivas de Alienware también apuntalan los argumentos a su favor.



Compacto: Emplea un marco con aleación de magnesio y una cubierta de aluminio anodizado para proteger los componentes.



RECOMENDACIONES

MOUNTAIN GTM 154G

Con el diseño convencional de la gama GTM, el 154G de 15,6" ofrece altas prestaciones, interesantes opciones de ampliación y un precio ajustado. De entrada, cuenta con un Core i7-4700MQ, 8 GB de RAM, Bahía OneStep y GPU GTX 770M. La batería dura 300 minutos.

- **Precio:** 1.419 €
- **Web:** www.mountain.es



Los Satellite no destacan por su funciones gaming, pero este equipo de 17,3" tiene lo necesario para jugar: CPU i7-4700MQ, teclado iluminado, 16 GB de RAM y una GPU GeForce GT 745M, algo justita de rendimiento, pero válida.

- **Precio:** 1.399 €
- **Web:** www.toshiba.es

GIGABYTE P27K-CF1

Con una cubierta en negro o cobre el P27K de 17,3" tiene un aspecto discreto, pero en su interior el equipamiento gaming es más que respetable: teclado retroiluminado, CPU i7-4700HQ, 16 GB de RAM, GPU GTX 765M y disco duro HDD+SSD.

- **Precio:** 1.349 €
- **Web:** www.gigabyte.com

GIGABYTE P34G-CF1



Con su delgado perfil de 21 mm y su pantalla de 14", viendo el P34G apagado y cerrado jamás pensarías que se trata de un portátil gaming. Pero sí, puede manejarse muy bien con juegos. Integra un chip Core i7, GPU GTX 760M, 8GB de RAM y disco HDD+SSD.

- **Precio:** 1.375 €
- **Web:** www.gigabyte.com

Acer Aspire V3-772G

La gama Acer Aspire está a punto de ser actualizada con nuevas GPU, pero aún existen modelos V3-772G en stock de las muchas variantes que llegaron a las tiendas el año pasado. Se trata de una oportunidad para hacerse con un portátil de 17,3 pulgadas, y con alto rendimiento por poco más de 1000 €. ¡Es para pensárselo!



FICHA TÉCNICA

- **CPU:** Intel Core i7-4702Q (6 MB caché, hasta 3,2 GHz, con Intel Turbo Boost).
- **Pantalla:** 17,3" LED FullHD 16:9 (1920x1080), Acer ComfyView.
- **RAM:** 16 GB DDR3 Dual Channel
- **GPU:** GeForce GT 760M 2 GB DDR5
- **Disco duro:** 2 x 1 TB HDD (5400 rpm) SATA (+ SSD según variante)
- **Unidad óptica:** Lector / grabador de Blu-ray RW x6
- **Sonido:** Altavoces estéreo, Dolby Digital Plus Home Theater
- **Alimentación:** Adaptador 120W /19V, batería de 6 celdas, ion de litio (4400 mAh (48Wh).
- **Sistema operativo:** Windows 8 / 8.1 64 bit
- **Comunicación:** Red Ethernet 10/100/1000, Wi-Fi 802.11 a/g/n, Bluetooth 4.0. Lector de tarjetas SD 3 en 1 (SD, SDHC y MMC).
- **Extras:** AcerCloud, versiones de prueba de Office y Antivirus.
- **Peso:** 3,2 Kg
- **Web:** www.acer.es
- **Precio:** 1.299–1.149 €

De los portátiles Acer Aspire V3 que fueron introducidos el verano de 2013, existen un montón de variantes diferentes, pero si nos fijamos sólo en los Aspire V3-772G las diferencias en la configuración son pocas y leves, manteniéndose los mismos componentes básicos o muy parecidos (CPU, gráfica y RAM).

Dicho esto, aunque nos hemos fijado en un "772G-W8KK" en particular que podría no coincidir totalmente con otros que compartan el mismo nombre (diferente unidad óptica, disco duro, GPU GeForce GT 750M) , nuestra recomendación es extensible a cualquiera de ellos. Se trata, en definitiva, de un portátil de 17,3" con un diseño actual, equipamiento completo y rendimiento apto para juegos.


Diseño funcional: Este Aspire V3 772G es una de las variantes en negro (no en color dorado). Incluye dos discos de 1 TB.



RECOMENDACIONES

MSI GS70 STEALTH

El GS70 Stealth 20D-66ES (17,3") es uno de los portátiles gaming de MSI que no ha sido relevado en la nueva gama. Se comercializa con interesantes promociones y cuenta con chip i7-4700M, 8GB de RAM disco de 1 TB y gráfica GTX 765M... No está mal, ¿eh?

Precio: 1.374 €
Web: es.msi.com

MSI GE70 2PE APACHE PRO



¡Recién salido de fábrica! El GE70 2PE Apache Pro -034ES de 17,3" es uno de los equipos de la nueva gama de MSI y está a la última. En concreto, integra chip Core i7, gráfica GeForce GTX 860M, Blu-ray combo, Sonido Dynaudio, WiFi Killer E2200 y discos HDD+SSD.

Precio: 1.299 €
Web: es.msi.com

ACER ASPIRE V3-772G-747

Se trata de una variante prácticamente idéntica al V3-772 destacado. Los modelos actualizados ofrecen un nivel de equipamiento similar, pero también te lo podrías encontrar con sólo 1 TB de disco o una GPU GT 750M.



Precio: 1.245 €
Web: www.aceronline.es

GIGABYTE P34G-CF2

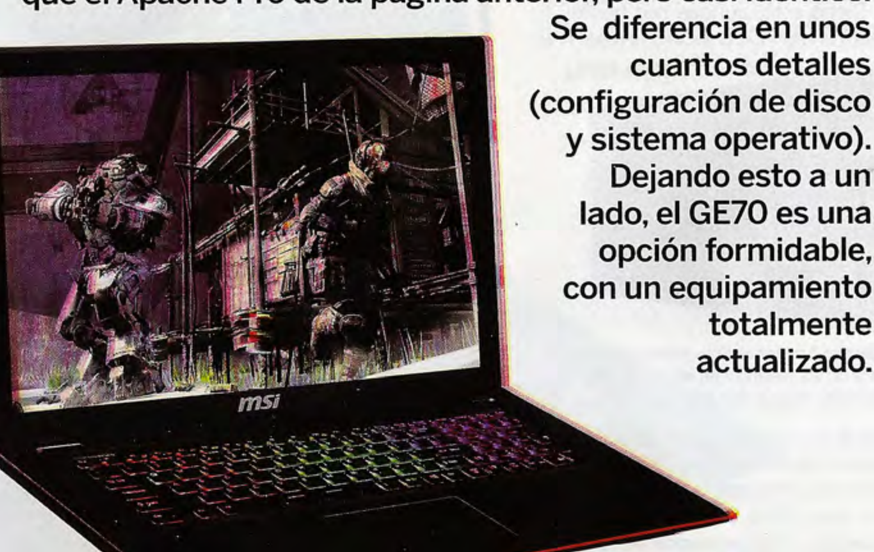


Al igual que el P34G-CF1, es un portátil ultrafino de sólo 21 mm y con pantalla de 14 pulgadas. También tiene una gráfica GTX 760M, 8 GB de RAM y HDD+SSD, pero la CPU es, de entrada, un chip Core i5-4200H.

Precio: 1.260 €
Web: www.gigabyte.es

MSI GE70 2PE Apache Pro

El modelo MSI GE70 2PE-33XES es 200 €s más barato que el Apache Pro de la página anterior, pero casi idéntico. Se diferencia en unos cuantos detalles (configuración de disco y sistema operativo). Dejando esto a un lado, el GE70 es una opción formidable, con un equipamiento totalmente actualizado.



FICHA TÉCNICA

- **CPU:** Intel Core i7-4700MQ (6 MB caché, hasta 3.4 GHz, con Intel Turbo Boost)
- **Pantalla:** 17,3", retroiluminación LED anti-reflejo en 16:9 (1920x1080)
- **RAM:** 8GB y hasta 16 GB DDR3L SDRAM, (2 slots) Dual Channel
- **GPU:** GeForce GTX 860M 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1 TB (7200 rpm SATA). SSD opcional hasta 256 GB en Super RAID
- **Unidad óptica:** Blu-ray Combo / DVD Super Multi
- **Sonido:** Dynaudio 2.1 canales, (4 altavoces + subwoofer)
- **Alimentación:** Adap. AC 120W, batería de 6 celdas Li-Ion (4400mAh / 49Wh).
- **Sistema operativo:** Windows 8.1, 64 bits (opcional)
- **Comunicación:** Killer E2200 LAN, WiFi Killer 802.11 b/g/, Bluetooth 4.0, Lector de tarjetas SD 4.0 (XC/HC).
- **Extras:** MSI Audio Boost, Cooler Boost 2, Capturadora XSplit Gamecaster, refrigeración dual, teclado gaming SteelSeries, software SteelSeries Engine, red Killer con el estándar Wi-Fi AC, Matrix Display (hasta 3 panallas), sonido por Dynaudio 2.1.
- **Peso:** 3 Kg con batería.
- **Web:** es.msi.com
- **Precio:** 1.099 €

Una oportunidad para pasarse al juego en portátil, con la tecnología más moderna disponible y por un precio muy razonable... ¡Eso es lo que supone la llegada del MSI GE70 Apache Pro! Por 1.099€, supera las prestaciones de muchos portátiles de gamas superiores.

La gran apuesta de MSI por los portátiles gaming permite que tecnologías como la red WiFi Killer, el teclado SteelSeries, la Capturadora Xplit o el sonido Dynaudio sean compartidas por todos los modelos de la nueva generación, incluyendo a este Apache Pro. Lo situaríamos en una gama media, pero en términos de rendimiento, este portátil está preparado para lo que venga. Los juegos correrán de fábula con una CPU Core i7 de 4ª generación y una GPU GeForce GTX 860M... Y, además, las opciones de ampliación no están nada mal.

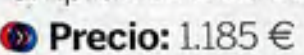


Personalización total: El software SteelSeries engine permite múltiples configuraciones del teclado iluminado.



RECOMENDACIONES

GIGABYTE P25K-CF1



Con un formato de 15,6", cubierta en amarillo o negro y retroiluminación, el P25K es un portátil gaming atractivo y muy capaz. Cuenta con un CPU i7-4700MQ, GPU GTX 765M, HDD+SSD y 8 GB de RAM ampliables a 16 GB.

- **Precio:** 1.185 €
- **Web:** www.gigabyte.com

MSI GT60 2OC





Todavía quedan unidades del estupendo GT60 2OC-419XES, un portátil de 15,6" procedente de la generación anterior de MSI que tiene un chip i7-4800MQ, 8GB de RAM, gráfica GTX 770M y teclado SteelSeries.

- **Precio:** 1.199 €
- **Web:** es.msi.com

MSI GX70 3CC-227XES



Un equipo de 17,3" basado en la tecnología de AMD. La CPU es un A10-5750M de cuatro núcleos, la RAM 8 GB, y los gráficos están a cargo de una Neptune XT R9-M290X con 2GB. También dispone de 1TB HDD + 128 GB SSD incluido.

- **Precio:** 1.099 €
- **Web:** es.msi.com

MSI GX70 3BE-065ES



También esta variante del GX70 aparecida en 2013 se basa en el hardware de AMD, con una CPU A10-5750M (4 núcleos a 3,50 GHz) y una gráfica Radeon 8970M menos novedosa. La RAM es de 8 GB (hasta 32 GB) y el disco duro de 750 GB.

- **Precio:** 1.099 €
- **Web:** es.msi.com

MSI GE60 2PC-028XES Apache

Uno de los primeros portátiles gaming en incorporar la nueva serie de NVIDIA 850M, y a un precio más que ajustado. Eso sí, la variedad de ordenadores de la familia (G60/G70, más variantes Pro) es alta, y puede llegar a superar el doble del precio base a medida que vayas eligiendo componentes superiores, desde más memoria hasta ampliar los discos.

FICHA TÉCNICA

- **CPU:** Intel Core i7 cuarta generación
- **Chipset:** Mobile Intel HM86
- **Pantalla:** 15.6" Full HD (1920x1080)
- **RAM:** Hasta 16 GB x 2 DIMMs
- **GPU:** GeForce GTX 850M 2 GB DDR5
- **Disco duro:** Super Raid con 2 SSD Raid 0, hasta 256 GB SSD + 1 TB HDD 7200 rpm
- **Unidad óptica:** BD Combo / DVD Super Multi
- **Sonido:** Audio Boost, Sonido por Dynaudio, 2x2.1 altavoces + subwoofer
- **Alimentación:** 120 W, 4400 mAh, 49 Wh, batería de 6 celdas Li-Ion
- **Sistema operativo:** Windows 8.1
- **Comunicación:** Wireless LAN 802.11b/g/n, Bluetooth 4.0 Killer E2200 Game Networking LAN/WiFi
- **Extras:** Lector de tarjetas SD(XC/HC), Teclado SteelSeries 103 teclas, Matrix Display, tecnología Cooler Boost, Capturadora XSplit -Youtube, Twitch TV...
- **Dimensiones/Peso:** 383x249x32.3 mm / 2.6 Kg
- **Webcam:** HD, 30 fps, 720p
- **Web:** es.msi.com
- **Precio:** 999 €.

Jugar por menos de 1000 euros en las mejores condiciones, gracias a la amplia gama de portátiles gaming, hace tiempo que dejó de ser algo utópico. La variedad de máquinas es abrumadora, pero como las más avanzadas del momento se sitúan aquellas que incorporan las nuevas GPU portátiles de NVIDIA: la familia GeForce 800M.

Los GE60 y GE70 de MSI son de los primeros modelos en incorporar una de estas GPU, y el que puedes ver aquí forma la base de esta familia de portátiles gaming. Así que, sí, esos 1000 euros pueden llegar a ser más dependiendo del modelo elegido de la serie, aunque el aquí mostrado es una máquina excelente, a la última –más a la última sería imposible ahora mismo–, y perfecta para jugar a un precio ajustado.



Para jugar en serio: Retroiluminado, el teclado ofrece el soporte de SteelSeries Engine para personalizar los controles.



RECOMENDACIONES

ALIENWARE 14





Potencia concentrada. Al límite de los mil euros el Alienware 14 ofrece 6 GB de memoria, una GT 750M con 2 GB y un i5-4200M, con 500 GB de disco duro.

- **Precio:** 999 €
- **Web:** www.alienware.es

TOSHIBA SATELLITE P50-A-14G

Un auténtico maquinón. Poco más se le puede pedir a un portátil por menos de 1000 euros: i7-4700MQ, 8 GB de RAM, GeForce GT 745M, 1 TB de disco duro, Windows 8.1...

- **Precio:** 999 €
- **Web:** www.tiendatoshiba.es

MOUNTAIN GTM X74G

Potencia en equilibrio. Un gran portátil de Mountain con nada menos que una GTX 760M para gráficos, un i5-4310M de procesador, pantalla de 17.3" y 4 GB de RAM.

- **Precio:** 999 €
- **Web:** www.mountain.es

MSI GX60 3CC-294XES

La apuesta por AMD. Uno de los pocos portátiles por menos de 1000 euros, que apuestan por una Radeon Neptune XT R9-M290X y un AMD Quad-Core. Una gran y distinta máquina.

- **Precio:** 899 €
- **Web:** es.msi.com

ACER ASPIRE V3-772G



Para jugar a tope. 16 GB de RAM, un i7-4702Q, un disco de 1 TB, una GT750M y una pantalla de más de 17". Debería ser más que suficiente para jugar a tope sin ningún problema.

- **Precio:** 875 €
- **Web:** www.acer.es

Mountain GTM X54G

Como en su gama de PC gaming de sobremesa, los portátiles GTM de Mountain se caracterizan por el equilibrio y una excelente relación calidad-precio. El X54G se sitúa en la base de la gama, y por menos de 1000 euros ofrece una maquina de grandes prestaciones que no renuncia a nada para disfrutar de la gran mayoría de juegos de la actualidad, aunque no se trate de un portátil top.



FICHA TÉCNICA

- **CPU:** Intel Core i5-4310M
- **Chipset:** Mobile Intel HM87 Express
- **Pantalla:** 15.6" FHD (1920x1080), 16:9
- **RAM:** DDR3 Dual Channel, 4 GB Kingston HyperX 1600 MHz, 3 sockets SODIMM de 204 pines
- **Bahía:** Onestep 2.5" SATA 6Gbps
- **GPU:** GeForce GTX 760M 2 GB DDR5
- **Disco duro:** SSD 128 GB mSATA 6 Gbps
- **Unidad óptica:** Regrabadora DVD +- R/RW
- **Sonido:** HD Audio, salida digital S/PDIF, dos altavoces integrados, micrófono, SoundBlaster Cinema
- **Alimentación:** Adaptador AC 100-240 V, 50-60 HZ, 19 V, 6.15A 120W, batería de 8 celdas Smart Li-Ion, 76.95 WH (350 minutos)
- **Sistema operativo:** Windows 7, 8 o Linux (a escoger)
- **Comunicación:** 10/100/1000Mb Base-TX Ethernet LAN, Wireless LAN 802.11b/g/n, Bluetooth v4.0 LE Combo, módulo Half Mini Card, vídeo cámara 2.0M HD píxeles
- **Extras:** Lector de tarjetas 9 en 1
- **Dimensiones/Peso:** 374x250x16.3-42.7 mm/2.7 Kg
- **Web:** www.mountain.es
- **Precio:** 969 €

Aunque no está tan a la última como el modelo de MSI visto en las páginas anteriores, el excelente equilibrio que logra el GTM X54G –la base de la familia de portátiles gaming de Mountain– entre prestaciones y precio, que es marca de la casa, lo convierte en una referencia en cuanto a modelos por menos de 1000 euros que puedes encontrar en el mercado portátil.



Diseño sobrio y sin estridencias: Los Mountain, también en portátiles, se centran en los componentes y no en el exterior.

Las variantes que integra en sus componente principales, CPU y GPU sobre todo, no son casuales, sino que consiguen una sinergia total para un gran resultado. Eso sí, las numerosas mejoras que puedes hacer en su configuración pueden disparar el precio notablemente, lo que haría recomendable optar por modelos más caros.



RECOMENDACIONES

MSI CX61 2OD-260XES



Te da más por menos. Aunque su precio recomendado es casi de 1000 euros, ahora se encuentra por menos, con sus 8 GB, su GT740M y su i7-4702.

Precio: 799 €
Web: es.msi.com

TOSHIBA SATELLITE P50-A-12Z



Entre los top de la gama. Su equipamiento es de lo más completo en hardware, viene con Windows 8, un i74700MQ, 8 GB, una GT745M, disco duro de 1 TB...

Precio: 919 €
Web: www.toshiba.es

MSI GE60 2OE-223XES

Más potencia en gráficos. Como casi todos los MSI de esta gama de precios, viene sin SO. A cambio, incluye un GTX765M. Su i5-4200M parece limitado, pero no te dejes engañar, no lo es.

Precio: 749 €
Web: es.msi.com



ACER ASPIRE V5-572PG



Para fans de Windows 8. Viene equipado con un i7-3537U, pero también incorpora 8 GB y una GeForce GT750M dedicada. Un buen producto para fans de Windows 8.

Precio: 789 €
Web: www.acer.es

MSI GP60 2OD-468XES



Potencia y versatilidad a buen precio, sacrificando el software. Su i7-4700MQ, un chip gráfico GT470M y 4 GB dan para mucho. Su precio es atractivo, pero eso sí, a cambio sacrifica el S.O. instalado de serie.

Precio: 719 €
Web: es.msi.com